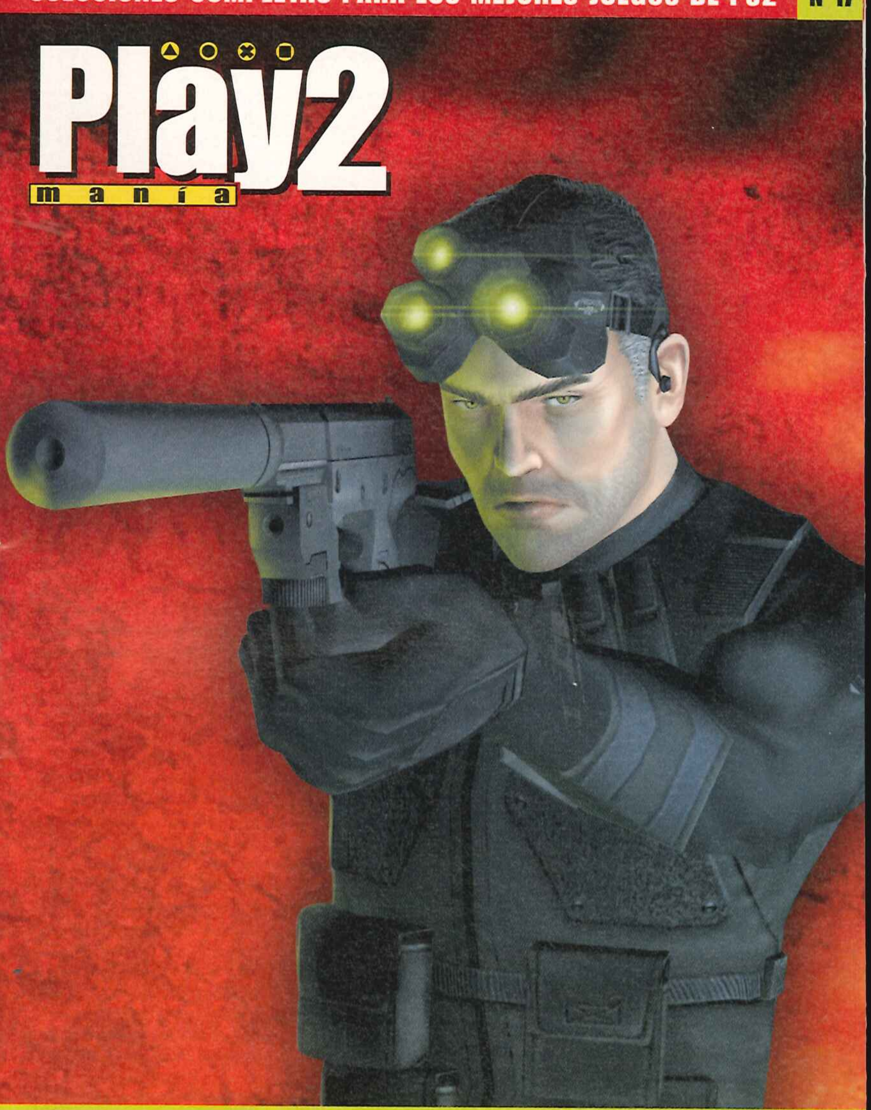
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Nº17



Splinter Cell

Mapas • Consejos • Objetivos • Armas y Gadgets

El agente Sam Fisher es un tipo duro entrenado para realizar aquellos trabajos de espionaje que nadie más puede hacer. Por eso es una sombra, una leyenda urbana, alguien de quien muchos hablan pero nadie ha visto. Hasta ahora. El gobierno le ha encargado una difícil misión y ni siquiera él puede conseguirlo solo. Por eso ha recurrido a nosotros. Únete a nuestro equipo y sigue esta guía paso a paso.



01 COMISARÍA

OBJETIVOS:
- **Reúnete con el informador local de la NSA, Thomas Gurgenidze, para conocer el área de operaciones de Blaustein.**
- **Evita víctimas civiles.**
- **Pisar la calle supondrá fracasar en la misión.**

Empezamos la misión en un oscuro callejón con un civil "paseando" por el balcón de su casa (al que no debes disparar, claro). Dirígete hacia los escalones de madera de la derecha y **busca en la pared unas escalerillas metálicas**. Salta para llegar hasta ella y busca en el suelo una **trampilla metálica** por la que colarte. Tendrás que avanzar por un estrecho túnel (si usas la **visión nocturna**, mejor) hasta que encuentres una **tubería** en una esquina. Asciende por ella y **darás con la cuerda** que, usándola de tirolina, te llevará hasta el **edificio en llamas** donde se supone está oculto tu contacto.

Tras entrar en el almacén, avanza por el único camino despejado que encontrarás, esquivando siempre las llamas, y cruzando unas cuantas puertas hasta bajar al piso inferior. Inmediatamente después de dejar las escaleras, **mira al techo del primer pasillo**. Verás una tubería que te servirá para cruzar el infierno de llamas que tienes justo delante **(1)**. Continúa siguiendo las instrucciones que te dan por radio hasta que llegues a una **habitación enorme** (en el piso de arriba) y con medio suelo derrumbado. En ese momento, oirás a tu compañera de radio hablar sobre la suerte que ha podido correr tu **contacto** y una tos de alguien cercano.

Busca en el centro de la sala y encontrarás al pobre bajo un conducto de ventilación derrumbado **(2)**. Cuando te haya contado lo que necesitabas, sal por la otra puerta de la sala y párate antes de entrar en la siguiente. Verás que la estancia está llena de **humo negro y espeso**. Desde el pasillo, **agáchate y dispara a las claraboyas** que hay en el techo para que se evacúe el letal humo y sal por la puerta de la derecha **[Salvado de partida]**.







LAMBERT DICE:

- **No dejes ni un solo cuerpo al descubierto. Busca un sitio oscuro (fundamental) y llévalo hasta allí.**
- **Evita que te vean los civiles, llamarán la atención de tus enemigos. Noquéalos siempre que puedas.**

NUEVOS OBJETIVOS:
- **Busca al agente Blaunstein.**

[Mapa M1]. Sal al exterior y avanza hasta el final de la pasarela. En lo alto, **tras unas plantas, verás una tubería** que cruza hasta la terraza que hay al otro lado **(3)**. Engánchate a ella y cruza hasta el otro lado (tendrás que elevar las piernas). Camina en silencio hasta el fondo y **escucha la conversación** de un tipo sospechoso. Asómate al **patio** que tienes a la derecha **(A1)** y espera a que acabe de hablar.

¡ELIGE!
- Puedes **dispararle a la cabeza** rápidamente desde el sitio en el que estás.
- O también puedes caminar en silencio hasta el extremo derecho de la jardinera, hasta que quedes pegado a la barandilla de la casa. Dispara luego a las dos luces (primero a la que tienes casi encima de ti) y **encargarte de él a oscuras** (usando la visión nocturna, naturalmente).



Cuando te acerques a la puerta prepárate, porque otro enemigo saldrá de la casa. Si escogiste la opción 2, será fácil eliminarle. Entra ahora en el edificio **(A2)**, **usa el ordenador** de la entrada y camina hasta el dormitorio **(A3)** (en la puerta hay un **botiquín**). **Examina el cuadro que hay junto a la lámpara** y descubrirás otro **ordenador**, que te dará la **clave** que necesitas para abrir la puerta con **panel numérico** que hay a tu espalda **[Fin mapa M1]**.

Tras cruzarla, usa la tirolina de la izquierda para llegar a otro edificio y ve al **hueco del ascensor** al final del pasillo. Desciende despacio por el cable de enmedio **(4)** o por el lado izquierdo del borde **[Salvado de partida]**.

[Mapa M2]. Abre la puerta que tienes frente a ti usando la ganzúa y agáchate al cruzarla. Enfrente podrás ver a un par de polis echándole la bronca a un borracho **(A4)**. Para librarte de ellos, hay dos posibilidades (las dos mejores al menos).





ARMAS Y GADGETS

Ni James Bond dispone de semejante arsenal de artilugios para hacerte la vida de comando especial más fácil. Muchos de ellos son imprescindibles para avanzar en la aventura: aprende a usarlos correctamente.

PISTOLA CON SILENCIADOR:
Tu arma básica. No es muy potente, pero es capaz de certeros disparos a media distancia y, además, apenas hace ruido. Ideal cuando quieres que nadie te detecte.

RIFLE SC-20K:
Letal en todos los aspectos. No sólo es relativamente silenciosa y muy potente, sino que cuenta con una mira telescópica que hará de ti el mejor de los francotiradores.

CÁMARA ÓPTICA:
Una minicámara que puedes colar por debajo de las puertas para ver lo que te espera tras ella. Debes usarla sistemáticamente en cada puerta.

VISIÓN NOCTURNA:
Una de las más claras ventajas que tienes respecto a tus rivales es ver en la oscuridad gracias a este artilugio.



VISIÓN TÉRMICA:
Pruébala en distintas situaciones y verás lo útil que es. Da igual que te rodee la oscuridad o niebla, tus enemigos serán visibles para ti.

DISIPADOR:
Un proyectil ideal para dejar fuera de circulación a personajes que no puedes matar, pero que tampoco puedes dejar "danzando" por ahí libremente. Para que sean efectivos debes estar muy cerca de tu objetivo.

BALAS FRAG:
Una especie de balas de goma aturdidoras que noquearan a tus objetivos sin provocarles graves daños. Es posible que necesites más de un disparo para que surjan efecto.

BOTIQUÍN:
No creemos que esto necesite mucha explicación ¿no?.



¡ELIGE!

- **Caer en silencio por la barandilla** que hay pegada a la pared de la derecha. Caerás sobre un contenedor metálico y el ruido llamará la atención de uno de los guardias, que se acercará a tu posición. Cuando se pare (no te verá), **usa la visión nocturna** para dejarlo frito y luego encárgate de su amigo en la lejanía (5).
- Baja en silencio **por las escaleras** que hay delante sin que te vean y, cuando llegues abajo, coge la botella que hay en el suelo. Busca cobijo en las sombras que hay a tu derecha y **lanza la botella lejos de ti** para atraer la atención de los policías. Cuando se acerquen, encárgate de ellos como ya sabes.

S Inicio
F Final
B Botiquín
C Consola
V Videocámara
P Munición pistola
R Munición rifle
M Mina
D Disipador
G Ganzúa
BF Balas Frag.
BL Bengalas
GF Granadas Frag.
BQ Bengalas Químicas
VS Cámara de seguimiento
E Enemigo
Recorrido enemigo
I Inocente
Recorrido inocente
Tirolina

COMISARÍA M1

A1
A2
A3
Tubería

COMISARÍA M2



Coge los cadáveres y escóndelos debajo de las escaleras que descienden bajo el **letrero luminoso** de la derecha (6). Continúa caminando hasta que llegues a una placita (A5) y busca, tras unos arbustos que hay al fondo (a la derecha de la verja cerrada), un **hueco en la pared** para entrar en (A6).

Tras él te espera un **ordenador** que debes consultar para abrir dicha verja, dos **botiquines** y un **cargador** para la pistola. Sal a (A5) de nuevo pero no te expongas todavía, permanece escondido porque enseguida **llegará un guardia** desde la fuente. Acaba con él y continua por la puerta que has abierto (**oculta el cuerpo** en la habitación "secreta"). Camina hasta el final del túnel y detente **[Salvado de partida].**

Usa la cámara y mira a la derecha para ver un ciudadano andando por un oscuro pasillo. Espera a que se aleje y síguele en silencio para, cuando puedas, **subirte a los contenedores** pegados a la pared de la derecha, donde no te dé la luz (7). **Ahí no te verán,** ni el ciudadano ni el guardia que patrulla la esquina que tienes a unos metros, por lo que podrás cargártelo sin problemas. Continua hasta el final, liquidando a un nuevo enemigo y llegarás a la entrada de la comisaría (A7). Para superar el muro, **súbete al contenedor** que hay en el lado izquierdo del muro y salta, apoyándote en la pared, hasta la parte superior del muro. Una vez enganchado, no tienes más que desplazarte hacia la izquierda, hasta que veas un **hueco** sin alambre de espino por donde colarte **[Fin Mapa M2] [Salvado de partida].**

[Mapa M3] Comienza bajando las escaleras hasta llegar a la puerta trasera de la comisaría. Si **miras por debajo de ella** usando el cable óptico, verás a un tipo vigilando el pasillo de celdas. Entra en silencio y **píllale por la espalda** de un disparo certero (esconde el cuerpo debajo de las escaleras del callejón). Camina con cuidado y, al doblar la esquina a la derecha, verás cómo **otro guardia hace patrulla** unos metros más adelante. Cuando entre en uno de los cuartos de limpieza (el de la esquina), aprovecha y **dispara a las luces del pasillo** para dejarlo a oscuras, y liquidarlo sin problemas. Tras **ocultar el cadáver,** entra en la primera de las habitaciones (A8) y consulta los **archivos del ordenador** que hay en él. Entra en la **sala de autopsias** que hay más adelante. En la habitación (A9), encontrarás a un **informático** que deberías dejar KO (pero no lo mates). Antes de pasar a (A10), funde de un balazo la **cámara de seguridad** de la pared. Examina los cadáveres y, tras el **comunicado** de tu jefe, sal de la sala y cruza la puerta del final del pasillo **[Fin Mapa M3] [Salvado de partida].**



9

COMISARÍA M3

A8
A9
A10

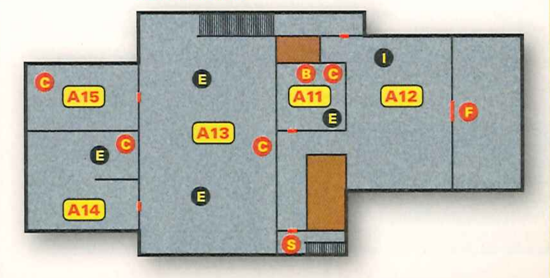
NUEVOS OBJETIVOS:

- **Encuentra la caja negra de Blaustein.**
- **Reúnete con Wilkes para la extracción.**

[Mapa M4]. Sube las escaleras y cruza la puerta en silencio. Enfrente podrás divisar una oficina con un guardia en el interior (A11). Sin asomar la cabeza, dispara al **fluorescente** del techo para dejar todo a oscuras (8). Luego **encárgate del poli y el civil** de la sala contigua (A12). En esa misma sala hay **dos salidas,** una de ellas sin puertas y que lleva a unas escalera y otra momentáneamente cerrada **[Salvado de partida].**

Toma este último camino y sube sigilosamente para ver a dos guardias ensimismados en su trabajo de oficina, en (A13). Si andas con cuidado, podrás **pillarlos por la espalda** de uno en uno para llevarlos hasta la escalera y dejarlos KO (de uno en uno no se darán ni cuenta) (9). **Examina el ordenador** de la mesa y entra en la última de las dos puertas que hay en la sala (A14). Camina en silencio y **saca el arma.** Detrás de la tela junto a las estanterías hay otro guardia, pero podrás alcanzarle a través de una **rendija** en mitad de la tela. Luego, **lee los archivos** del ordenador de la mesa para cumplir la misión. Sal y cruza la segunda puerta para obtener **más información** (de otro ordenador) en (A15). Abandona la comisaría por la puerta doble que hay en (A12) y que aún no has franqueado **[Fin Mapa M4].**

COMISARÍA M4



GRANADA FRAG:
Una maravilla contra grupos de enemigos. No tiene mucho alcance, pero resulta letal y cae donde tú quieres. Lástima que no abunden.

GRANADAS DE HUMO:
No encontrarás muchas pero resultan muy prácticas en emboscadas, ya que te permitirán ponerte a cubierto sin que te vean. Aprovéchalas.

INTERFERENCIADOR:
Un extraño aparato que se usa como una pistola y que una vez apuntado sobre una cámara, la inutiliza hasta que la "batería" se agote (es autorecargable, por suerte). Úsala sólo cuando tengas los alrededores libres de enemigos.



CÁMARAS DE SEGUIMIENTO:
Un gran artilugio. Se trata de minicámaras que son disparadas con el rifle a donde quieras: paredes, columnas, techos. Con ella podrás echar un vistazo a salas próximas sin exponerte ni lo más mínimo.

CÁMARAS SEÑUELO:
¿Qué te parecería añadir a una cámara de seguimiento la posibilidad de emitir ruidos y expulsar gas para poder atraer la atención de tus futuras víctimas?. Pues aquí la tienes.

GANZÚA:
Una herramienta que te permitirá abrir las puertas cerradas con llave, aunque te llevará algún tiempo.

GANZÚA DESECHABLE:
Si no tienes tiempo que perder, usa una de estas y la cerradura saltará en cuestión de décimas de segundo.

MICRO LÁSER:
Un tipo especial de micrófono ultrasensible. Lo usarás en contadas ocasiones durante tu aventura y sólo para tareas de espionaje.

BENGALAS:
Tanto las de humo como las químicas te servirán para llamar la atención de tus enemigos humanos y la de las ametralladoras automáticas. Muy útiles en ciertos casos.



MINA DE PROXIMIDAD:
Colócalas en una pared y verás lo que pasa cuando se acerquen tus descuidados enemigos. ¡Boom!

02 MINISTERIO DE DEFENSA



OBJETIVOS:
- **Encuentra e interroga al chofer de Gringo.**

Mientras escuchas los detalles de la misión, acércate a la **chimenea** a tu izquierda para atar una **cuerda** y bajar por la fachada del ministerio **[Mapa M5 y M6].**

Entra a (B1) por la única ventana abierta y, siempre agachado, da unos pasos adelante para quedar oculto tras la última de las librerías. En es momento **aparecerá un guardia** que, tras buscar algo en la estantería contigua, regresará a su mesa de trabajo. Camina en sigilo hasta él, agárralo por la espalda y **destroza la cámara** que hay encima de la puerta **(1)**. Oculta el cuerpo y luego **examina el ordenador**. Sal por la puerta y **usa el cable óptico** en al siguiente. Verás en **(B2)** **dos policías** haciendo guardia en un largo pasillo (con dos puertas más, una a la mitad del mismo y otra al fondo), uno quieto en el extremo contrario al que estás tú y otro haciendo la ronda completa. **Espera a que éste último se aleje** y luego pasa:





MINISTERIO M5

¡ELIGE!
- Camina en silencio y **ocúltate tras la columna de color oscuro** que hay en el lado derecho a mitad de pasillo, y espera a que el guardia pase a tu lado (sin verte). Acaba con él de un solo disparo y luego ataca a su despistado compañero por la espalda **(2)**. No olvides ocultar los cuerpos antes de cruzar la puerta de en medio del pasillo.
- **Avanza con cuidado** y en silencio hasta la puerta que hay en la mitad del camino **sin enfrentarte a ningún guardia** y crúzala.

Ya en las escaleras que llevan al garaje (B3), sube hasta el piso superior y encontrarás un **botiquín** en el suelo. Comienza a bajar planta a planta, y **destruyendo las cámaras** que encontrarás en los descansillos cada dos pisos. Cuando llegues abajo del todo, guarda tu avance **[Salvado de partida].**


MINISTERIO M6

Pasa por la puerta que lleva hasta el garaje y **destruye la cámara** de la pared de la derecha **(B4)**. Camina hasta el fondo siempre pegado a la izquierda para, tras doblar la esquina a la derecha, divisar una nueva cámara a lo lejos (destrúyela). Continúa pegado a la pared hasta que estés junto al segundo coche.



LAMBERT DICE:

- **Dispara a todas las lámparas y fuentes de luz que veas. La oscuridad es la mejor de tus armas, recuérdalo en todo momento.**
- **Presta mucha atención a tu oído, las cámaras de vigilancia emiten un sonido muy característico mientras funcionan.**





El **chófer** está a su lado pero, al acercarte a él, le entrarán ganar de orinar. Aprovecha para acercarte por la espalda y **cogerle por sorpresa** en tan delicada operación **(3)**. Una vez interrogado a conciencia, **déjalo KO** y ocúltalo en un lugar oscuro.

Regresa a las escaleras, pero ten cuidado si escogiste el **segundo método** para avanzar por el pasillo, ya que uno de los dos guardias que dejaste con vida estará esperándote en la puerta. Acaba con él si te lo encuentras y sube hasta el pasillo. Siguiendo con esa segunda opción, tras llegar al pasillo tendrás que **encargarte del otro guardia**, a tu derecha y de espaldas. Ve a **(B5)** y abre la puerta, pero no entres. Mira hacia arriba y **descubrirás una cámara (4)**. Hazla virutas y **consulta el ordenador** que hay en la mesa, para luego continuar por el conducto de ventilación del techo **[fin mapa M5 y M6].** **[Salvado de partida].**

NUEVOS OBJETIVOS:
- **Oye la conversación del ascensor con el micro láser.**

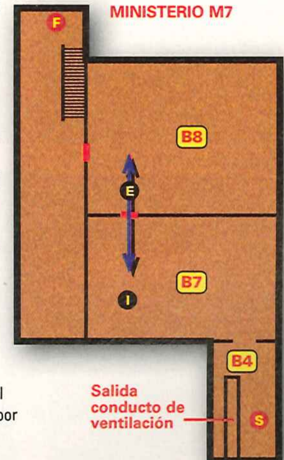
[Mapa M7]. Camina por el conducto y déjate caer por el agujero del otro extremo tras ver la escenita del cocinero. Aterrizarás en **(B6)**, una pequeña **sala refrigerada** que da a la cocina. Acércate a la puerta pero sin asomarte, espera a que el guardia deje su "regalito" en la comida del general y se vaya, dejando al **cocinero** sólo en **(B7)**. **Coge a éste por la espalda (5) y llévalo a (B6)**. Apaga todas las luces y sal de la cocina en silencio. El guardia de antes está esperándote de espaldas en **(B8)**, así que no tendrás problemas. Continúa usando las escaleras del pasillo y llegarás al **hall del ministerio,** donde oirás unas voces procedentes del piso inferior **[Fin mapa M7].**

Sitúate junto a la barandilla del lado izquierdo de la escalera principal y verás a un guardia haciendo ronda de lado a lado. Cuando esté situado en el extremo izquierdo, **derríbalo de un disparo en la cabeza** y espera a que su compañero (que se encuentra justo debajo de ti) se acerque a ver qué le ocurre. Antes de que dé la alarma, acaba con él de un disparo. Baja y **oculta ambos cadáveres** bajo los escalones del lado izquierdo (mirando la puerta principal).

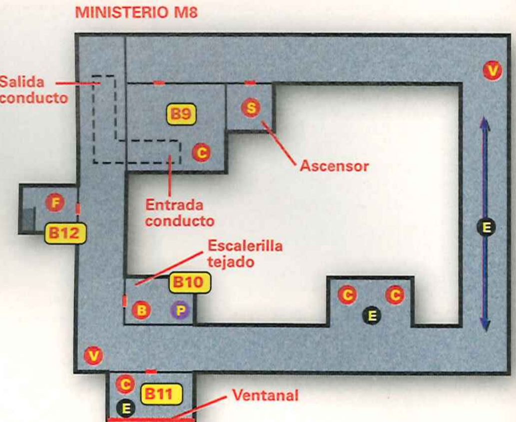
Consulta el ordenador que hay en la parte central **(6)** (para **desactivar el sistema láser** del patio) y corre de vuelta junto a los cadáveres, ya que un oficial de alto rango entrará en la sala por el extremo contrario. Espera que se siente frente al ordenador y **atrápale por la espalda** para obligarle a "prestarte" sus ojos y usarlos en el **escáner de retina** que hay en la pared **(7)**. Deshazte de él (coge el **kit médico** que llevaba), y sigue por la puerta que acabas de abrir **[Salvado de partida].**

Antes de lanzarte a por el portón que lleva hasta el patio, inutiliza la cámara sobre él. En el patio, corre hacia la esquina oscura a tu izquierda mientras escuchas las **instrucciones** de tu superior (y ves la escena del ascensor). **Saca el micrófono láser y apunta al ascensor** donde están los dos terroristas (muévelo en torno a ellos hasta que oigas la conversación). Cuando recibas más instrucciones, aparecerán dos guardias de patrulla por el patio. **Si aprovechas las abundantes sombras**, podrás eliminarlos (uno lleva una **mochila con información**). Sube por la verja del fondo hasta una **ventana** del ministerio **[Salvado de partida].**

→




7



NUEVOS OBJETIVOS:
• Accede al ordenador de Nikoladze.

En el momento que se te muestre el **indicador del ascensor**, corre a toda pastilla hacia el **rincón oscuro** del extremo derecho del pasillo. Del elevador saldrán **2 guardias** que, tras inspeccionar la zona (no te verán), se dirigirán hacia el otro extremo del pasillo. Aprovecha esos segundos para **entrar en sigilo en el ascensor** y subir al último piso **[Mapa M8]**

Sal entonces agachado y cúbrete de la **cámara de vigilancia** de la pared, detrás de la **máquina de bebidas**. Sal de golpe y neutralízala para volver a esconderte, ya que es posible que el guardia que patrulla en el pasillo de la derecha se mosquee al oír el disparo (aunque si permaneces escondido se le pasará). Ve ahora en la dirección contraria y **abre con la ganzúa la puerta** que da a (B9) (8). **Usa el ordenador y luego cuélate en el conducto** de ventilación que hay en el techo. Déjate caer por el otro extremo y corre a esconderte de una nueva **cámara de vigilancia**, en la pared de enfrente, tras la **maceta** de la izquierda. En ese pasillo hay **tres puertas**, una a tu derecha, otra a la izquierda y una doblando la esquina. **Pasa por la segunda** de ellas a (B10), coge de las estanterías la **munición** y un **botiquín** y sube por las escalerillas hasta el tejado. Busca una **chimenea** en uno de los bordes y descuélgate con la cuerda un poco. Para no pisar el cristal de la ventana que tienes debajo, **debes saltar y descender rápidamente** hasta quedar debajo de ella.

Asómate al interior de la sala y saca la pistola. Un disparo certero debería dejar fuera de combate al soldado que hay sentado de espaldas a ti en (B11). Entra al interior acto seguido (9) y **dispara a las dos luces** de la sala, para luego **consultar el ordenador dos veces** (en el cadáver del guardia encontrarás una **granada de fragmentación** si le registras).

Tu superior parece bastante sorprendido, tanto como tus enemigos, que han mandado a un tipo a investigar qué ocurre con ese ordenador. **Corre a esconderte** a la esquina más oscura de la sala, y elimina al soldado en cuanto asome la cabeza por la puerta. **Abandona la habitación** cuando tu superior te diga que la transmisión de datos ha acabado y sal de nuevo al pasillo. Ve hacia la izquierda y entra en (B12) **[Fin mapa M8].**

Antes de salir por la puerta que hay al final de las escaleras, coge el **botiquín** de la pared y **usa el cable óptico**. Verás en el patio exterior a un guardia patrullando. Cuando te dé la espalda, sal y elimínalo (una buena forma es usando la granada de fragmentación) (10). Luego prepárate para recibir a un nuevo soldado por la espalda. Con todo ya tranquilo, ve hasta el fondo y **darás con el hueco de un ascensor,** donde tendrás que saltar hasta la tubería que hay en su interior, pegada a la pared, para descender hasta el garaje. Allí **te espera tu compañero** para sacarte de ahí.


8


9

10

■ 03 REFINERÍA DE PETROLEO

OBJETIVOS:
• Infíltrate en la refinería de petróleo usando la tubería principal como entrada.

↘ LAMBERT DICE:

• Camina silenciosamente siempre que puedas. A veces no bastará con agacharte, sino que tendrás que andar muy lentamente.
• Usa la visión nocturna a menudo en entornos oscuros. No sólo descubrirás enemigos, sino también tuberías, poleas, etc.

En esta primera parte tendrás que ir **caminando sobre tuberías y pasarelas** hasta llegar a la tubería principal. Algo muy sencillo y que lograrás sin problemas usando el amplio repertorio de movimientos del protagonista: usar tirolinas, avanzar colgado por tuberías, descolgarte por el filo de pasarelas, etc. Al final, **verás una abertura** por la que colarte en la tubería principal **[Salvado de partida].**

NUEVOS OBJETIVOS:
• Sigue al técnico mercenario.

Sube por la escalera que hay junto a las hélices y recibirás tu **nuevo objetivo: seguir al informático.** Para llegar a la zona superior hay varios caminos, pero el más fácil es **subir por las escalerillas** que hay en una de las columnas que te rodean hasta una pasarela (2). Elimina desde ahí al guardia que patrulla en el otro extremo, y **busca una barra de hierro** colgada horizontalmente en una de las esquinas que forman la pasarela en la que estás. Gracias a ella podrás llegar hasta la **pasarela** donde estaba el soldado enemigo y ascender hasta la zona principal de la plataforma **[Salvado de partida].**

Ocúltate mientras se alejan el técnico y su guardaespaldas y espera a que salga un tercer enemigo de detrás de las llamas. Acaba con el, **coge su mochila** y continúa poco a poco por el único camino, siempre evitando que te vean tus dos perseguidos. Tras unos segundos, se meterán en un sala custodiada por un guardia, al que eliminarás sin ningún problema (3).

Entra, coge el botiquín de la mesa y escucha lo que dicen desde el fondo de la sala. **Ocúltate rápidamente,** ya que saldrán de ese rincón hacia el otro extremo, y observa cómo desaparecen por una puerta que no puedes cruzar. Hazte con otro **botiquín** de la cocina y sal al exterior para continuar a la izquierda **[Salvado de partida].**

Verás una máquina a la derecha en la que subirte y desde ahí, agárrate a la barra horizontal que hay en el techo. Colgado de ella, **entra en la habitación** donde están tus dos objetivos y acaba con el guardaespaldas desde ahí cuando se quede solo (4). Déjate caer y coge el **botiquín** de la estantería y la **munición** de la mesa para salir por la puerta de la derecha. Sube las escaleras despacio y elimina a un soldado enfrente y a otro en una plataforma elevada a tu izquierda. Sigue por el único camino y baja unas escaleras. Desde ella, acaba con el soldado que hay detrás de la verja y luego **sigue al informático** por la puerta de la izquierda. Coge un **botiquín** y avanza hasta que comience una **cuenta atrás.** Encuentra al **técnico**, interrógalo y coge su **maletín** (tras dejarle KO).


1


2



3



4

04 CUARTEL GENERAL DE LA CIA

OBJETIVOS:
- **Apodérate del SC-20K que está en el almacén situado justo detrás del generador de reserva.**
- **Entra en el servidor central de la CIA para lograr descubrir y localizar la fuga de información.**
- **Cualquier baja en la agencia supondrá un fracaso de la misión.**

LAMBERT DICE:

- **Examina a todas tus víctimas. Muchas llevan mochilas con información imprescindible y diversos ítems.**
- **Hay un tipo de cámaras de color negro que no pueden ser destruidas. Para evitarlas, busca su punto muerto o deja la zona a oscuras.**
- **Ten cuidado donde pisas. Hay zonas con cristales esparcidos en el suelo que hacen que tus pisadas sean mucho más ruidosas.**





No puedes matar a ningún trabajador de la CIA, ten mucho cuidado. Tanto como con las **alarmas, sólo podrás activar tres.**

[Mapa M9] Avanza despacio por el pasillo hasta que gires a la izquierda, al fondo verás a un **guardia de patrulla** y de **(C1)** saldrá un **trabajador** para entrar en **(C2)**. Aprovecha ahora y deja fuera de combate a este último sin que te vea el guardia. Luego entra en la sala de la izquierda y **apaga la luz** para esconder el cuerpo. **Vigila al guardia** y píllalo por la espalda cuando puedas, para esconderlo en la misma sala. En la de la derecha encontrarás un **ordenador que debes consultar** antes de seguir por el pasillo hacia la bifurcación. Toma el **camino a la izquierda** y llegarás a una **sala de control (C3)**, con un guardia dentro. Entra sigilosamente y espera a que termine de hablar con el tipo tras la ventanilla. Luego déjale inconsciente **(1)** (coge su **mochila**) y ocúltale en la pequeña sala que encontrarás en una de las esquinas.
Dentro encontrarás un **botiquín** y **dos disipadores**. Consulta el **ordenador** de la sala y regresa a la bifurcación para tomar el **camino de la derecha.** Ocúltate tras la máquina de bebidas y encárgate del tipo que saldrá de **(C4)** y del que te espera de espaldas en **(C5)**. Tras **coger sus mochilas** ocúltales en **(C6)**, donde, como regalito, hallarás una nueva **ganzúa desechable**.

Abre la puerta que lleva a (C4) usando una de las claves que has conseguido y entra con mucho cuidado. Para encargarte del tipo que entra y sale por la puerta del fondo, **ocúltate tras las máquinas** de la zona central **(2)** y espera a que esté de espaldas. Sigue tu camino, coge un **botiquín** de la pared y abre la siguiente puerta **[Salvado de partida].**

Estás en un almacén a oscuras y en una pasarela sobre 3 tipos **(C7)**. **Haz un poco de ruido** y espera a que suban uno a uno **(3)** para noquearlos en la oscuridad. Baja y atraviesa el almacén hacia la puerta de la izquierda. Sube las escaleras hasta **(C8)** y, siempre pegado a la pared de la derecha, coge de la estantería de la esquina tu nuevo **rifle**, un **disipador**, una **cámara de seguimiento** y una **bala frag (4)**. Dispara desde ahí a la cámara del fondo y abre la siguiente puerta **[Fin mapa M9] [Salvado de partida].**

Ascensor

CIA M9

- E Enemigo
- Recorrido enemigo
- I Inocente
- Recorrido inocente
- Tirolina
- S Inicio
- F Final
- B Botiquín
- V Videocámara
- C Consola (ordenador)
- P Munición pistola
- R Munición rifle
- M Mina
- D Disipador
- G Ganzúa
- BF Balas Frag.
- BL Bengalas
- VS Cámara de seguimiento
- GF Granadas Frag.
- BQ Bengalas Químicas



NUEVOS OBJETIVOS:
- **Pincha el ordenador de Dougherty para seguir la fuga de inteligencia hasta los georgianos.**

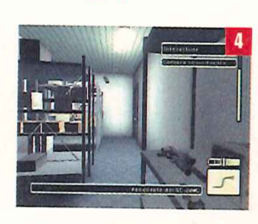
[Mapa M10]. Camina en silencio y noquea al guardia que está hablando por teléfono y que verás al girar la esquina. **Coge la lata de bebida** que hay en el asiento de la izquierda y continua hasta que veas una **enorme sala** a tu derecha **(C9)**. Para "sacar" de ella al guardia que vigila el pasillo, **lanza la lata hacia el otro extremo del pasillo** y, cuando vaya a investigar, **aprovecha la oscuridad** para dejarle fuera de combate **(5)**. Entra ahora en la sala y **líbrate del técnico** que hay al fondo a la izquierda antes de que dé la alarma. **Consulta los ordenadores** y coge las **mochilas** de tus víctimas. Entra en el pasillo que descubrirás justo enfrente de donde te encuentras y que tiene el **suelo luminoso** (eso no son rayos láser, no te preocupes por ellos) **[Salvado de partida].**

Abre la puerta de la izquierda a (C1), usando la clave pertinente, y **destroza la cámara** que hay en la pared del fondo **(6)**. Déjate caer a la zona inferior y **usa el ordenador** que hay en medio de la sala. Cuando te den nuevas instrucciones, corre a la puerta de la derecha pero no pases por ella. Espera a que **un técnico** aparezca por ahí para dejarle KO y luego **esconde el cuerpo** en un lugar seguro. Sigue por esa puerta, atraviesa **(C11)** y saldrás tras unos metros de nuevo al "pasillo luminoso". Abandona la zona y sigue por el pasillo principal hasta llegar a **los servicios (C12)** donde encontrarás a un desprevenido guardia al que eliminar **[Salvado de partida].**

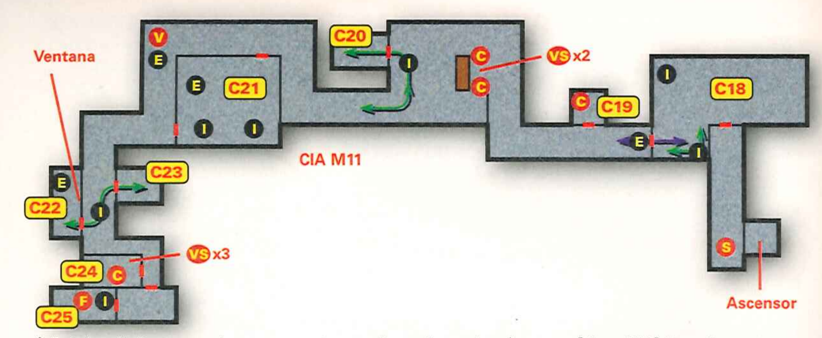
Coge del pasillo una nueva lata de refresco y acércate a la **garita del vigilante** que hay unos metros más adelante **(C13)**, pegado a la pared izquierda. **Lanza la lata hacia los detectores** de metales que hay enfrente **(7)** y el guardia dejará su garita (por una puerta trasera) para investigar lo que ocurre. Cuélate ahora en ella y **espera con la luz apagada** a que regrese para noquearlo. Tienes dos posibilidades:

¡ELIGE!
- Acceder a **(C14)** por la puerta trasera de la garita, para lo que tendrás que **esquivar las dos cámaras indestructibles** que hay en el techo (complicado), hasta el pasillo que hay en el otro extremo.
- Si no has llegado al límite de alarmas, puedes optar por **pasar por los detectores de metales**, aunque harás que tu cuenta se incremente en una. Corre hacia la planta del fondo, junto a los ascensores y espera a que pase de largo el guardia que ha venido a investigar. Corre hacia el pasillo de la derecha cuando la segunda de las cámaras (la que tienes justo encima) no te enfoque. Un método más sencillo, sin duda.









Baja las siguientes escaleras pero cuidado, ya que debes disparar a la luz que hay en la pequeña sala de abajo para que la **cámara blindada** que vigila no te vea abrir la puerta cerrada con clave **[Salvado de partida]**.

A la izquierda hay otra garita de vigilancia (C15), con guardia incluido. La mejor forma de deshacerte de él es **dejar que te vea ligeramente** para llamar su atención y luego regresar a la pequeña sala de la cámara. **Usando la oscuridad** a tu favor, no te constará encargarte de él (dependiendo de la opción que hayas elegido hace un minuto, podrá a parecer otro guardia por la escaleras). Entra en (C16) y **pégate a la pared** de la derecha, ya que hay activada una letal **ametralladora automática** al fondo de la sala (8). Acércate sin ponerte frente a ella y **usa el control computerizado** para desactivarla por completo (la primera de las dos casillas debe quedar marcada). **Recoge las bengalas** que hay repartidas por la sala y entra en el **ascensor** que hay en (C17) **[Fin mapa M10] [Salvado de partida].**

NUEVOS OBJETIVOS:
- **Secuestra a Mitchell Dougherty.**

[Mapa M11]. Cruza la puerta que tienes enfrente, a (C18), y refúgiate en las sombras que hay a la derecha. Tendrás que esperar a que terminen de hablar el guardia y el técnico que tienes delante. Cuando este último se quede sólo, acércate a él **pegado a la pared de la izquierda**. Cuando el segundo de los técnicos (que tienes justo a tu izquierda) te dé la espalda, **lánzate a por el que está sentado al ordenador.** Llévale a las sombras y déjale KO para luego encargarte de los otros dos (que se acercarán, los pobres, a ver qué ha pasado) (9). En el siguiente pasillo, entra en (C19) y **consulta el ordenador.**








Continúa tu camino y llegarás a una zona más amplia, con algunos ordenadores en la zona central (coge un par de **cámaras de seguimiento** de la mesa). Tras ellos está la **oficina 508 (C20)**, tu destino. Espera a que salga de ella su ocupante y luego **entra en silencio** para pinchar su ordenador **[Salvado de partida].**

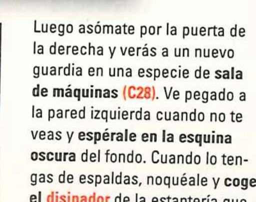
Sal de nuevo al pasillo y asómate en la siguiente esquina. Verás a lo lejos una **cámara blindada** y, debajo de ella, un guardia, por lo que tendrás que buscar otro camino. Abre la puerta que tienes un par de metros a la izquierda y entrarás en la **sala de conferencias (C21)**. Allí hay tres tipos bastante distraídos, algo que sumado a la oscuridad reinante, hará el dejarlos fuera de combate algo tremendamente sencillo (10). Sal por la otra puerta **usando la ganzúa** y camina de frente por el pasillo (verás a un técnico entrar en los servicios) hasta que veas **la cafetería** en el lado derecho **(C22)**. Entra en silencio y noquea al guardia que está sentado en una de las mesas, para luego encargarte del tipo que está en el servicio (coge su **mochila**). **Esconde los cuerpos en (C23)** con la luz apagada. Luego, sólo tienes que continuar para entrar en la siguiente oficina (C24) (un **ordenador** como siempre) y finalmente en la **sala de fumadores (C25)** (tras sortear una **puerta con cerradura electrónica**), donde podrás encontrar a **Dougherty** solito **(11) [Fin mapa M11] [Salvado de partida].**



NUEVOS OBJETIVOS:
- **Lleva a Mitchell Dougherty hasta el punto de reunión cercano al muelle de carga de residuos documentales.**
- **Neutraliza al agente de seguridad de la CIA que habla con Wilkes y Daxter.**

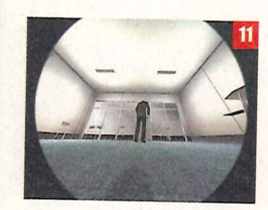
[Mapa M12]. Ahora tienes que llevar a "nuestro hombre" hasta la furgoneta donde está esperando el experto en interrogatorios, así que en marcha. Sal rápidamente al **patio (C26)** (deja a Mitchell en el suelo) y **escóndete en las sombras** de la pared del fondo. Si esperas un rato, un vigilante que patrulla a lo lejos acabará viendo el cuerpo inconsciente de Dougherty y entrará en la sala donde está. Aprovecha ese momento para **pillarle por la espalda** y esconder luego los dos cuerpos en un lugar oscuro. Camina hasta la zona de los **enormes ventiladores** y cruza la puerta del fondo para entrar en **(C27) [Salvado de partida].**

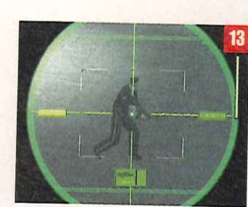
Baja las escaleras y, una vez abajo, dispara a la **cámara** que hay en la pared de enfrente **(12).**



Luego asómate por la puerta de la derecha y verás a un nuevo guardia en una especie de **sala de máquinas (C28)**. Ve pegado a la pared izquierda cuando no te veas y **espérale en la esquina oscura** del fondo. Cuando lo tengas de espaldas, noquéale y **coge el disipador** de la estantería que hay más adelante.

Continúa tu camino y saldrás a un enorme patio (C29). Baja las escaleras despacio y mira hacia el nivel inferior. Allí verás a un **guardia armado** paseando por la entrada al párking subterráneo. **Usa los disipadores** para dejarlo KO (tendrás que estar cerca) **(13)** y baja a dicho aparcamiento **(C30)**. Camina muy lentamente cuando dobles la esquina a la derecha (encontrarás **cristales en el suelo** que harán mucho ruido si andas demasiado deprisa) y enseguida **oirás la voz** de tus amigos y el agente de la CIA. Acércate a este último sigilosamente por la espalda y déjalo fuera de combate. Una vez que hayas terminado de charlar con tus compañeros, **regresa a por el cuerpo de Dougherty** y tráelo hasta la furgoneta **[Fin mapa M12].**



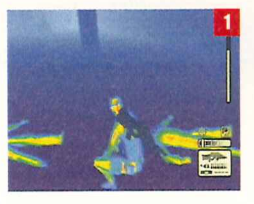


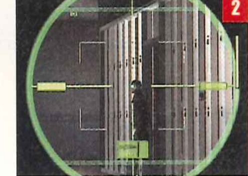
05 EDIFICIO KALINATEK

OBJETIVOS:
- **Infíltrate en Kalinatek.**
- **Usa el sistema contraincendios de Kalanitek para abrir las puertas que cercan a Iván.**
- **Busca a Iván antes de que lo mate la Mafia.**

LAMBERT DICE:

- **Para acabar con tus enemigos sin que den la alarma, dispara a la cabeza y utilizando la pistola con silenciador.**
- **Busca siempre los interruptores de las luces en cada una de las habitaciones. Si puedes ahorrarte una bala, mejor.**





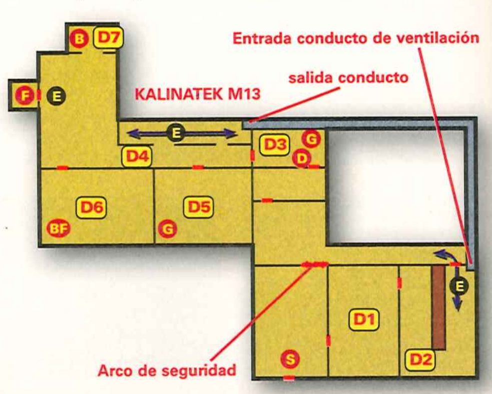
Te han soltado en un garaje y tu misión es **llegar hasta la planta superior,** abriéndote paso a tiro limpio. **Aprovecha la oscuridad,** e intenta pillar a todos lo terroristas que se crucen en tu camino por la espalda cuando puedas **(1)**. No olvides coger el **botiquín** que hay en las escaleras. En el piso superior, pasa por la puerta y **salta a la caja** que cuelga en mitad de la calle (cuidado con el salto). Engánchate en el cable de la grúa para llegar hasta el otro lado **[Salvado de partida].**

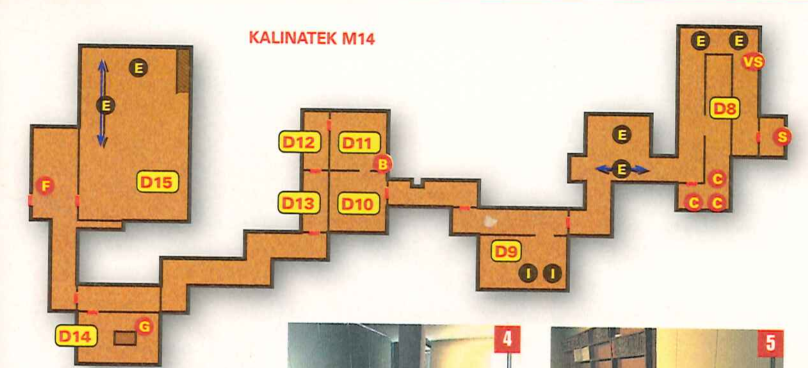
Salta hasta el edificio de enfrente (tendrás que apurar un poco el salto) y luego **descuélgate por el borde** (desde el punto más alejado de la grúa, no hace falta que uses la cuerda) para caer sobre el pasillo con **techo de cristal**. Acaba con el tipo que patrulla debajo de ti (coge su **mochila**) y luego entra por la puerta de la derecha. **[Mapa M13]. Ni se te ocurra pasar por el arco detectametales,** porque saltaría la alarma. Entra a **(D1)** y continúa hasta **(D2)**. Corre al otro extremo y **súbete al mobiliario** pegado a la pared de la derecha para quedar al lado de la puerta y esperar a que entre un nuevo enemigo. A oscuras y justo encima de él, podrás liquidarle sin esfuerzos. **Entra por el conducto** de ventilación que tienes justo al lado **[Salvado de partida].**



Oirás algunas voces y verás cómo los terroristas colocan algunas **minas de proximidad** en el edificio. Déjate caer a **(D3)** y coge de la mesa una **ganzúa desechable** y un **disipador**. Ahora abre la puerta de la derecha y **encárgate del georgiano** que vigila el pasillo cuando esté lo más alejado posible (**usa la mira telescópica** y aguanta la respiración) **(2)**. Atraviesa el pasillo **pegado al lado derecho** para no activar la mina de proximidad que hay adosada a la mampara. Al girar la esquina de la derecha, descubrirás al **compañero de tu última víctima;** acaba con él por la espalda (coge su **mochila**), luego entra en **(D5)** y **(D6)** y hazte con una **ganzúa** más y unas **balas frag** respectivamente. Ahora dirígete a **(D7)**, pero hazlo andando muy, muy despacio, ya que hay otra mina de proximidad casi al lado de la puerta. Coge el **botiquín (3)** y luego entra en el **ascensor** que vigilaba el último enemigo que has liquidado **[Fin mapa M13] [Salvado de partida].**

NUEVOS OBJETIVOS:
- **Desmonta la bomba colocada en el archivo.**





[Mapa M14]. Sal del ascensor y prepárate para recibir a dos guardias nada más doblar la esquina a la izquierda. Coge de la mesa una **cámara de seguimiento**, **manipula los ordenadores** que hay en **(D8)** y sigue avanzando.

¡ELIGE!
- Puedes darte prisa y **girar la esquina a la derecha** para descubrir a lo lejos, en un largo pasillo, a dos enemigos colocando minas de proximidad en las columnas. Utiliza ahora el zoom telescópico para dejarlos fuera de combate a los dos rápidamente aún a riesgo de que te descubran.
- **Espera a que las coloquen y luego encargarte tranquilamente de ellos,** usando incluso la pistola para dejarlos fuera de combate de un certero disparo. Tendrás que andar con mucho cuidado por los alrededores para no hacer explotar en ningún momento la mina **(4)**.

En cualquier caso, coge el equipo médico y la **ganzúa desechable** de sus mochilas y entra en el pasillo de la izquierda. En **(D9)** encontrarás, en un rincón, a los dos **programadores** que buscabas rodeados de un **par de minas** de proximidad. Debes acercarte a estas últimas muy despacio y pulsar ✖ para **desactivarlas cuando el led de la mina esté en verde.** Calcula el momento y las desactivarás **(5)**. Habla con los **informáticos** para que te den un **código de acceso** y sigue tu camino **[Salvado de partida]**

Tienes 2 minutos y medio para llegar hasta la bomba a través de varias salas **(D10-D14)** en llamas y con algunas minas de proximidad. No te pares a desactivarlas y ve lo más rápido posible por el único camino (ya tienes la clave de la primera puerta y no olvides coger el **botiquín** que hay en **(D11)**). Cuando llegues a la sala en la que está la bomba (tendrás que **usar la ganzúa**), súbete a los **archivadores** para **pasar entre las llamas** y poder desactivarla **(6)**. Coge la **ganzúa desechable** que hay a tu izquierda y **mira tu OPSAT**.

NUEVOS OBJETIVOS:
- **Restaura la alimentación del circuito de la salida de incendios mediante la caja de fusibles situada justo tras el auditorio.**

Abre la puerta que hay a la derecha en el pasillo y ve al el **enorme auditorio** de la derecha **(D15)**. En él hay dos guardias patrullando, acaba con ellos desde la puerta (uno lleva **munición**) y ve a las escaleras detrás del estrado. Al bajar, verás una escena en la que **tres terroristas** se enteran de tu llegada y uno de ellos se dirige hacia ti. **Espérale en el estrado** y cuando pase por delante déjalo frito (coge su **botiquín**). Baja las escaleras que llevan a la **caja de fusibles** que andas buscando y escoge una de estas opciones: →





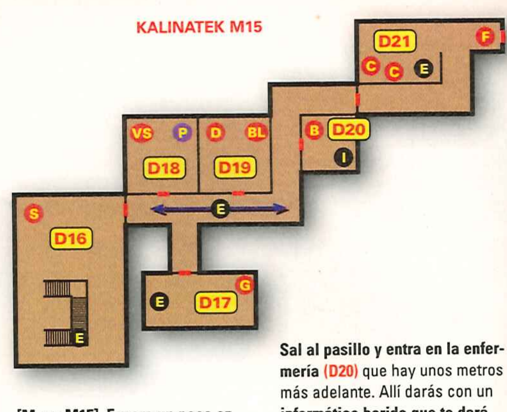

8

¡ELIGE!

- **Dispara a todas las luces** (7) y aprovecha la oscuridad para deshacerte de los dos enemigos que te esperan escondidos dentro, junto a los fusibles (D16).
- **Ahorra munición y coge la** botella que hay en uno de los rincones. Lánzala al otro lado de las máquinas que hay en al zona central para llamar la atención de tus enemigos y espéralos a cierta distancia. Un disparo por la espalda, o de lejos usando el zoom, bastará.

Acércate hasta la mesa que está al fondo y hazte con todo lo que hay en ella (**munición**, una **granada**, etc) para, finalmente, **reparar los fusibles** que hay a tu derecha **[Salvado de partida].**

Regresa al auditorio y sube por la escalera de la izquierda para coger desprevenido a un nuevo enemigo en la zona superior (lleva una **mochila con una clave**). Sal ahora al pasillo y abre la puerta que hay enfrente utilizando esa clave **[Fin mapa M14] [Salvado de partida].**

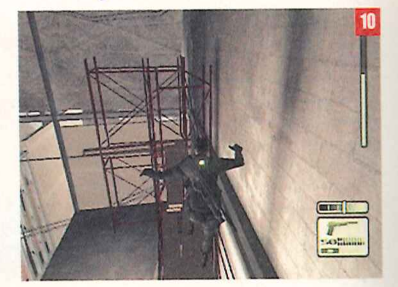


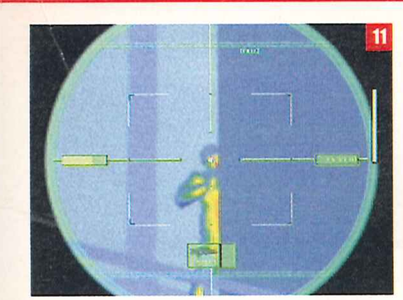
[Mapa M15]. Espera un poco en el sitio donde te encuentras hasta que el guardia que patrulla la sala baje por las escaleras que tienes delante. **Utiliza entonces el rifle** y su mira telescópica para liquidarlo y sube después, ya sin interferencias de ningún tipo. Entre por la puerta de la derecha, no sin antes **usar la mini-cámara** para reconocer la zona. De esta forma descubrirás a otro georgiano haciendo su ronda detrás de ella. **Cuando se dé la vuelta**, entra y liquídalo. Pero permanece atento, ya que un compañero suyo llegará al pasillo desde (D17) si haces demasiado ruido al despacharlo. Cuando despejes el pasillo, entra en (D18) y hazte con una **cámara de seguimiento** y algo de **munición**. De la sala (D19) puedes obtener también **balas frag** y un **disipador** y de la habitación (D17), una nueva **ganzúa desechable**.

Sal al pasillo y entra en la enfermería (D20) que hay unos metros más adelante. Allí darás con un **informático herido que te dará nuevas pistas** (8). Coge el **botiquín** y abre la puerta, pero no salgas sin acabar antes con el guardia que ha aparecido por sorpresa por la izquierda. Con el pasillo más tranquilo ya, camina hasta que oigas la voz de uno de tus enemigos. Darás con una **sala acristalada** a tu izquierda (D21), en la que podrás encontrar a un guardia frente a un par de ordenadores. Aprovecha que está distraído para pillarlo por la espalda y luego **consulta el ordenador de fondo de pantalla rojo** (esconde el cuerpo a oscuras, disparando a todas las luces).

Ahora pasa por la puerta que has conseguido abrir y sube las escaleras hasta llegar a la planta de arriba **[Fin mapa M15] [Salvado de partida]**
Tras la puerta hay dos terroristas, así que tienes **dos opciones:**


9


10


11



12

¡ELIGE!

- Entrar en plan "Rambo" y **acaba con ellos** en medio segundo **con disparos de fusil** y en plena mollera.
- Entra y **anda agachado detrás de la barra** que hay en el lado derecho. Al final de la misma encontrarás una **lata de refresco** que puedes lanzar hacia tus enemigos para despistarlos (9). Luego no tienes más que buscarles la espalda y se acabó (para ellos claro).

Ahora abre la puerta del otro extremo y verás una escena en la que un terrorista **descubre a Iván en los servicios**. Cuando retomes el control, corre hasta los servicios de la derecha y **entra por el conducto** de ventilación abierto en la pared. Camina hacia la izquierda y acaba con el "malo" antes que de se cargue a nuestro amigo Iván (habla con él luego).

NUEVOS OBJETIVOS:

- **Coge la clave de decodificación de Iván. Deja a Iván en manos del FBI.**
- **Vete hasta el Osprey para la extracción.**

Sal por la puerta que hay junto a ti y avanza hasta el **ascensor** para subir hasta la última planta **[Salvado de partida].**

No salgas del ascensor y dispara a la luz que hay en la pared de la izquierda, así podrás acabar con los dos enemigos (uno lleva **mochila**) que patrullan el enorme almacén en el que estás. Luego **abre la puerta del fondo** y no te muevas, ya que a la izquierda te espera otro soldado enemigo que, para su desgracia, nunca sabrá de donde llegó la bala que le mató. **Dispara a la bombilla** que cuelga del techo y súbete a las cajas para poder alcanzar el "techo" de la derecha. Déjate caer al **otro compartimento** (10) y vuelve a disparar a la luz para dejarlo todo a oscuras (algo que tendrás que hacer cada vez que puedas). Acaba con los dos tipos que entrarán por la puerta del fondo y coge la **munición** (granadas incluidas) y el **botiquín** que hay sobre un bloque a la derecha **[Salvado de partida].**

Abre la puerta. Para llegar hasta la siguiente sección, tendrás que pasar pegado a la pared por detrás de un tablón. **Deja todo a oscuras** y prepárate para enfrentarte a 3 soldados enemigos a la vez, parapetados tras varios obstáculos. Si **usas las granadas y la visión térmica** (11) será más fácil. Sigue y, antes de abrir la siguiente puerta, busca en el compartimento de la derecha un **botiquín [Salvado de partida].**

Tras ella te esperan otros 3 enemigos, incluido uno que lanzará granadas desde la ventana de enfrente. **Cúbrete detrás de la columna** y usa el rifle de asalto, usando la mira telescópica. Sube por las escalerillas del fondo y métete por el hueco de la pared **[Salvado de partida].**

Avanza un par de pasos y acaba con un tipo que está de espaldas a ti. Tras la siguiente puerta hay **tres mafiosos** que encontrarán la muerte en cuanto esperes a que se reúnan de nuevo y lances una granada. Remata a los posibles supervivientes y recoge de la sala de la derecha **munición** para la pistola y el rifle y un **botiquín**.
En esta zona y durante las siguientes estancias, la táctica es siempre la misma: **dispara a las bombillas y, ya a oscuras, liquida a todos** (revisa bien cada rincón, encontrarás más **munición** y, además, un **botiquín**)
[Salvado de partida].

Camina hasta que veas dos rutas, un pasillo con unas tuberías que sueltan agua y unas **escaleras.** Toma estas últimas y sube despacio para acabar sigilosamente con un guardia que patrulla por una **pasarela metálica**. Si tienes suerte, los dos compañeros que hay en la zona inferior subirán por una escalerilla para ver lo que ha pasado y podrás liquidarlos de igual forma. Si no, tendrás que bajar, tomar la última ruta y pillarlos por sorpresa (**dispara a todas las luces que veas**, insistimos). Sigue caminando hasta que llegues a una **nueva estancia llena de andamios** (12). Comienza a subir por las escalerillas de estos, pero permanece siempre atento a los posibles enemigos que lleguen por la retaguardia. Cuando llegues a lo alto, acaba con un mafioso más y **súbete a la caja para saltar hasta tu transporte aéreo** y abandonar la zona de una vez por todas.

06 CENTRAL NUCLEAR

OBJETIVOS:
- **Infíltrate en la sala de barras de refrigeración y dispara la alerta de fusión.**
- **Localiza el repetidor de microondas que tienen los georgianos.**
- **Pincha el repetidor de microondas de los georgianos sin que te pillen.**

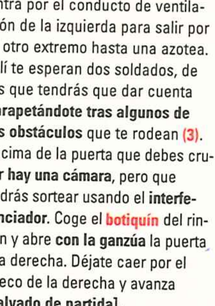
LAMBERT DICE:

- **Cuando llegues a una nueva zona, busca con la vista los posibles botones de alerta que pueda haber por el lugar. Si hay algún civil cerca, sólo tienes que cortarle el camino hasta él.**
- **Cada bala que dispares debería aumentar en uno tu lista de víctimas. Un disparo fallido sólo alertará a tus enemigos, así que no seas impaciente y espera el momento adecuado para darle "gusto" al gatillo, ¿vale?**

Cambiamos de look (mola el traje ¿eh?). Permanece **atento a las alertas: máximo 3**. Asómate un poco a la escalera de la derecha y deja que el guardia que hay debajo te vea. **Apártate a una zona oscura** y espérale. Con un disparo podrás liquidarlo, para luego **inutilizar la cámara** de la esquina del fondo (donde estaba el guardia) **(1)**. Baja las escaleras a toda velocidad para **ocultarte detrás de unas cajas** que encontrarás tu izquierda, tras la verja. Debes hacer que el guardia que hay al otro lado de ésta, tras una ventana, te vea, pero sin ponerte a tiro, claro. Luego date la vuelta y **apunta a la puerta** para recibir a los dos enemigos que se te echarán encima. Crúzala y ve hacia la de enfrente.

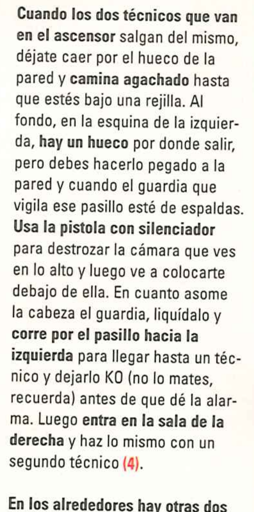
Tras ella encontrarás a otro guardia haciendo su patrulla, pero podrás pillarlo fácilmente por la espalda. Antes de seguir avanzando por el camino que verás al fondo a la izquierda (**usa la ganzúa para ello**), coge el **botiquín** que encontrarás en la sala del fina del pasillo **[Salvado de partida]**.

Ya en el exterior, busca a la derecha (tras la verja) unas **balas frag**, y en el pequeño **cuarto de almacenaje** una **bengala** para finalmente subir por la **tubería** de la izquierda **(2)**. Durante el ascenso no pierdas de vista el foco que rastrea la pared en la que estás:



¡ELIGE!
- **Usa la visión térmica y dispara a los dos soldados** que hay a ambos lados del foco, aún a riesgo de que encuentren los cadáveres y salte la primera de las alarmas.
- **Sube por la tuberías esquivando el foco** (algo nada fácil), ya que si te enfoca recibirás bastante plomo.

Una vez en lo alto de la fachada, entra por el conducto de ventilación de la izquierda para salir por el otro extremo hasta una azotea. Allí te esperan dos soldados, de los que tendrás que dar cuenta **parapetándote tras algunos de los obstáculos** que te rodean **(3)**. Encima de la puerta que debes cruzar **hay una cámara**, pero que podrás sortear usando el **interferenciador**. Coge el **botiquín** del rincón y abre **con la ganzúa** la puerta a la derecha. Déjate caer por el hueco de la derecha y avanza **[Salvado de partida]**.



Cuando los dos técnicos que van en el ascensor salgan del mismo, déjate caer por el hueco de la pared y **camina agachado** hasta que estés bajo una rejilla. Al fondo, en la esquina de la izquierda, **hay un hueco** por donde salir, pero debes hacerlo pegado a la pared y cuando el guardia que vigila ese pasillo esté de espaldas. **Usa la pistola con silenciador** para destrozar la cámara que ves en lo alto y luego ve a colocarte debajo de ella. En cuanto asome la cabeza el guardia, liquídalo y **corre por el pasillo hacia la izquierda** para llegar hasta un técnico y dejarlo KO (no lo mates, recuerda) antes de que dé la alarma. Luego **entra en la sala de la derecha** y haz lo mismo con un segundo técnico **(4)**.

En los alrededores hay otras dos cámaras más que deberías inutilizar para no dar la alarma, no se te olvide. A continuación, toma el pasillo que verás a la izquierda y **entra en la primera habitación** que encontrarás a mano derecha para hacerte con otro **botiquín**. Regresa hasta el pasillo del suelo de rejilla y **déjate caer por el agujero** que hay en una esquina y camina por el estrecho túnel de la derecha, hasta que salgas finalmente a una enorme sala.

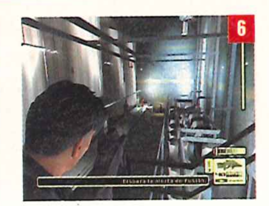












NUEVOS OBJETIVOS:
- **Consigue el código de la sala de barras de refrigeración del técnico mercenario llamado "Esfir".**

No te asomes todavía y usa la cámara manualmente para ver al informático que buscas caminando de arriba abajo. Cuando veas que se aleja de ti, sal y **dirígete en silencio hacia la derecha,** sin subir por las escalerillas, hasta que veas un **hueco** formado por la estructura central, al fondo a la izquierda. **Desde ahí, el técnico no te verá** y podrás liquidar al soldado que patrulla en una pasarela metálica, justo encima de tu cabeza. **Haz los disparos de forma precisa** y cuando "Esfir" esté lejos de ti. Luego espera a que este último comience su paseo por la estructura central llena de tuberías y **persíguele** para cogerlo por el cuello e interrogarlo.

Cuando tengas la información necesaria, déjalo KO y esconde el cuerpo. Ahora entra por la puerta que hay en una de las esquinas y que te llevará a un pasillo. La siguiente entrada da a la **sala de control**, donde tendrás que dejar inconsciente a un **técnico** más para coger con tranquilidad el **botiquín** de la pared **(5)**.

Avanza un poco por el pasillo y destruye una nueva cámara en una de las esquinas, para luego eliminar al soldado que se acercará a investigar. Ten mucho cuidado, ya que justo 4 metros más adelante hay una **sala de recreo** de la que saldrá un **técnico** que podría dar la alarma. **Esconde los cuerpos** (dentro de la sala de recreo hay otro civil más) y sigue por el único camino posible, destrozando alguna que otra cámara muy visible por tu camino.

En el siguiente pasillo, verás al fondo una **puerta con lector de tarjetas**. Antes de entrar, **dispara a la bombilla** que hay sobre ella, para **que la cámara que la vigila no te vea** acercarte (no hace falta que la inutilices). **Abre la puerta entonces con la clave** que has conseguido del informático hace unos segundos. Estarás, finalmente, en la **colosal sala de fusión (6)** y en la que podrás distinguir, con la visión térmica, un **par de cámaras** y un técnico al fondo. Inutiliza las dos cámaras y luego noquea al civil (tranquilo, no podrá dar la alarma), sin olvidar coger **un par de botiquines** (uno en las escalerillas y otro pegado a la verja de la derecha). **Coge su mochila y usa los 4 ordenadores** de la pasarela para dar la alarma de fusión **(7)**. Cuando termine la escena, aparecerá por la escalerilla por la que has llegado un soldado ruso. Cuando lo elimines, sal por donde has llegado y sigue tu camino (sin preocuparte de las **cámaras de seguridad,** ya que han quedado completamente "ciegas") hasta que se acabe esta sumisión **[Salvado de partida]**.

NUEVOS OBJETIVOS:
- **Consigue el registro de Flashram del tren de desechos de la central nuclear.**

Sube las escaleras y llegarás hasta un pasillo con moqueta. Cuando llegues a la esquina del fondo, prepárate para **realizar una rápida voltereta** con la que llegar hasta la habitación abierta de enfrente, si no quieres que la ametralladora robot que hay al fondo a la izquierda te deje como un colador. Ya a salvo, **camina agachado (8)** hasta que dobles a la derecha. Espera a que pase el guardia que patrulla la sala llena

→











de tuberías contigua y liquídalo. Luego baja tranquilamente e **interroga al técnico** que se encuentra aterrorizado en un rincón.

Regresa a la pasarela superior de esta misma sala y cuélate por el **conducto de ventilación** de la pared. Sal por el otro lado para caer en una oficina abandonada y coge de una esquina una **bengala** y un **botiquín**. En el pasillo, junto a una planta hay también algo de **munición para el rifle**. Usa la minicámara en la siguiente puerta y espera a que aparezcan dos guardias al otro lado. Podrás ver como ambos, durante su ronda, desaparecen por el pasillo de la izquierda, lugar al que apunta la **ametralladora de vigilancia** a la que te enfrentaste antes. Cuando no te vean, cruza la puerta y acércate al **ordenador de control** de la ametralladora para desactivar la casilla que controla el sistema TAE. ¡Qué bonito!, los soldados enemigos caerán bajo el fuego de su propio juguetito **(9)**. Ahora **desactívala por completo** y recoge la **mochila** de uno de ellos, para luego esconder los cadáveres. **Abre la puerta de cristal** que hay frente a la torreta **usando la clave** apropiada **[Salvado de partida]**.

Camina por el pasillo hasta que llegues a unas oficinas completamente devastadas (coge las dos **bengalas químicas** del suelo). Antes de internarte en ella, deberías **echar un vistazo a la torreta de vigilancia** que hay al fondo. Para llegar hasta ella de una pieza y desactivarla, **lanza una bengala química delante de ti** (no hace falta que te acerques, bastará si permaneces pegado a la pared). Mientras brille, la torreta se centrará en ella y tu podrás correr y **desactivarla usando el ordenador de control**. Busca en una de las oficinas un **botiquín** y sal por el pasillo de la izquierda. **Inutiliza una nueva cámara**, coge el **botiquín** que hay sobre la mesa y continúa. **Usa la minicámara** para mirar por debajo de la segunda puerta y verás una oficina en la que patrullan dos soldaditos. La mejor forma de librarte de ellos es **lanzando al interior una granada** y esperar preparado por si alguno sale con vida **(10)**. Coge los **dos botiquines** que hay en el extremo derecho del pasillo y entra en la siguiente oficina para **interrogar (dos veces)** a un informático que encontrarás de espaldas. Examina el ordenador y sal por la puerta de tu derecha **[Salvado de partida]**.

NUEVOS OBJETIVOS:
- **Viaja de polizón en el tren de residuos para salir.**

Sube las escaleras hasta que entres en un habitación. Al doblar la esquina a la izquierda **te toparás con 2 soldados**, pero será fácil acabar con ellos usando una granada o con sigilo para pillarlos por sorpresa. Recoge el **botiquín** que lleva uno de ellos y continúa por el pasillo para **consultar un ordenador** y obtener más información sobre la trama. Entra luego en la **primera habitación de la derecha** y coge otro **botiquín**. Sigue hacia adelante y **utiliza la clave** que te darán desde la central para poder abrir la nueva puerta **[Salvado de partida]**.

Coge otro botiquín de unas estanterías y baja por el agujero del suelo agarrado a la tubería (si no quieres pegártela) **(11)**. Aterrizarás en una enorme sala y **sobre un conducto de ventilación**. Desde ahí, y sin demasiado esfuerzo, puedes eliminar a los dos georgianos que hacen su ronda. Luego déjate caer hasta el suelo y cruza la última de las puertas.

07 EMBAJADA DE CHINA

OBJETIVOS:
- **Reúnete con el contacto de la agenda.**
- **Coge info. de la embajada con el micro láser.**
- **Cualquier baja en la embajada supondrá el fracaso en la misión.**

[Mapa M16]. No se te permitirá ni una sola baja entre los chinos hasta que no se te comunique lo contrario y, además, puedes dar un **máximo de tres alarmas**. Ya metidos en el berenjenal, **habla con tu compañera** de agencia y luego dirígete al callejón que hay a la izquierda. Salta la tapia de madera y encontrarás frente a ti un callejón **(E2)**:

¡ELIGE!
- Coge del saliente de la izquierda una **lata de refresco** y déjate caer al suelo con ella. Da unos pasos y verás aparecer un guardia que recorre el callejón casi por entero. **Lanza la lata y, mientras está "mosca", noquéalo.**
- Salta al suelo directamente y **espera a que el guardia se aleje**. Luego no tienes más que acercarte poco a poco (sin perder de vista la patrulla que hace uno de sus compañeros en la calle perpendicular) y "secuéstrale" **(1)**.

Aléjate de la luz y déjalo KO. Encontrarás **guardias con un oído "ultrafino"**, sé mucho más cauteloso que antes. Para encargarte del segundo guardia, **dispara a la luz** que hay en la pared sobre un contenedor y espera a que se pare cerca y de espaldas. Déjalo fuera de combate y ve a la izquierda para encontrar, junto a un bidón en llamas, una **escalerilla (E3) [Salvado de partida]**.

Ve hacia la derecha y verás un **nuevo callejón** patrullado por otros dos guardias **(E4)**:

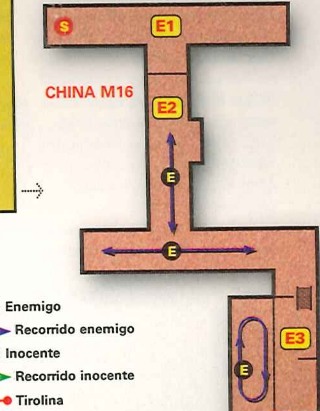
LAMBERT DICE:

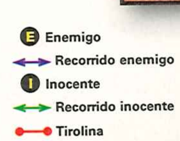
- **Procura saber a quién vas a matar o noquear antes de hacerlo. Necesitarás a ciertos sujetos vivos y "cooperantes" para seguir con tu misión.**
- **Cuando vayas a agarrar a alguien por la espalda, debes andar extremadamente despacio, sobre todo con los chinos.**

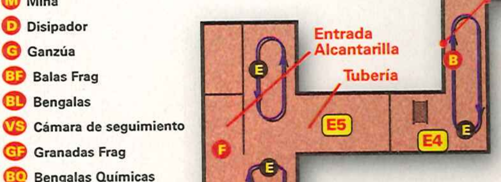
¡ELIGE!
- **Sube por las escalerillas de los andamios** que encontrarás sólo unos metros más adelante y, cuando estés en lo alto del todo, mira hacia arriba **y descubrirás un cable** que atraviesa la calle de lado a lado **(2)**. Antes de engancharte a él, **dispara** en primer lugar **a la bombilla** que hay en el otro extremo. Una vez allí, coge el **botiquín** de tu derecha y ve a la izquierda para bajar por unas escalerillas (que no te oigan).
- **Sube hasta la cima de los andamios** que tienes a tu derecha y, desde tu nueva posición, mira hacia abajo. Cuando los guardias se hayan alejado lo suficiente, **déjate caer sobre el toldo** que verás debajo. Una vez hecho esto, no tienes más que **correr hasta el coche** de policía del fondo, y rodearlo hacia la derecha.











- S Inicio
- F Final
- B Botiquín
- V Videocámara
- C Consola (ordenador)
- P Munición pistola
- R Munición rifle
- M Mina
- D Disipador
- G Ganzúa
- BF Balas Frag
- BL Bengalas
- VS Cámara de seguimiento
- GF Granadas Frag
- BQ Bengalas Químicas





En cualquier caso, tu destino es un tubería adosada a una pared, detrás del grupo de contenedores. Sube por ella cuando no te vean y camina por el tejado a toda velocidad para dejarte caer a la calle de abajo **(E5)**. Tienes que **llegar hasta la esquina oscura** izquierda que hay al principio del callejón, antes de que los dos guardias que vienen por la derecha ocupen sus posiciones. Luego **deja pasar unos segundos** y, olvidándote del de la derecha, sigue de cerca de su compañero. Cuando puedas, **saca tu rifle de asalto y déjale KO** con un disipador **(3)**. Oculta el cuerpo y sigue avanzando hacia la zona de la calle que hay detrás de una verja. **Dispara a la luz** de la pared de tu izquierda y métete en las alcantarillas **[Fin mapa M16] [Salvado de partida].**

[Mapa M17]. Siempre agachado, empieza a andar por estas pestilentes alcantarillas y gira la primera a la derecha. Cuando te aproximes al siguiente cruce, detente y espera a que pasen hacia la derecha un par de soldados chinos. Luego sigue su camino (tomando el camino de la derecha), **dejando siempre toda la zona a oscuras** (dispara a las bombillas). En el cruce que tienes delante encontrarás al primero de los soldados, y bastante despistado además. Una vez neutralizado **(4)**, verás que **tienes tres posibilidades para seguir:** una a cada lado (en el de la izquierda hay un **botiquín**) y una de frente. Como las laterales están bloqueadas por rejas, **toma el que te queda de frente** y prepárate para conseguir noquear a un segundo guardia (usando la oscuridad a tu favor te será fácil). Continúa avanzando por el túnel de la derecha y verás la **escalera de salida** (aunque hay un guardia unos metros más adelante que puedes eliminar y que tiene una **mochila con información,** no imprescindible) **[Fin mapa M17] [Salvado de partida].**

F
E

Sube las escalerillas pero sin salir del todo, ya que te darás de bruces con dos soldados chinos: uno a tu izquierda haciendo su ronda y otro parado a la derecha. Sal cuando el de la izquierda esté lejos, y **noquea a su compañero** para ocultarlo tras el plástico que hay en la pared. Luego **usa el sigilo y la oscuridad para neutralizar** al segundo de ellos (coge su mochila). Busca una escalerilla en los andamios que hay cerca y luego una barra para llegar hasta una **ventana abierta** del edificio contiguo. Una vez que estés dentro, **usa la tubería** para llegar hasta tu contacto y recibir valiosa información.

Sal al tejado (tras coger un botiquín del suelo) y busca una pequeña chimenea mediante la cual poderte descolgar por la fachada del edificio hasta un oscuro callejón **(5)** **[Salvado de partida].**

NUEVOS OBJETIVOS:
- **Sigue al camión del almacén a la embajada.**

E7
E
Terraza
E8
E
CHINA M18
P
E
S
E6
Escaleras andamio
E9
E

[Mapa M18]. Espera unos segundos quietecito y verás como un soldado está haciendo su ronda entrando y saliendo en el edifico en ruinas de la derecha **(E6)**. **Usa la botella** que tienes delante para llamar su atención y neutralízalo rápidamente (coge la **mochila**). Luego continúa por el callejón hasta que divises la **calle principal (E8)**. Un nuevo enemigo patrulla la zona, pero ahora tienes dos opciones para elegir:

¡ELIGE!
- **Dispara a la bombilla** que hay en la pared del fondo a la izquierda de forma que todo se quede a oscuras. **Aguárdale en un rincón** y cógele por sorpresa en cuanto te dé la espalda. Luego no tienes más que **avanzar por la calle** sin despegarte ni un milímetro de la pared de la izquierda para que un el soldado que hay vigilando en un terraza justo encima de ti no te vea.
- **Destroza la bombilla** que hay en la pared del fondo, justo a la izquierda, y espera a que te dé la espalda para **correr hacia los andamios del otro extremo** de la calle y subir por unas escalerillas. Busca luego una **segunda escala** a tu izquierda (tendrás que saltar para alcanzarla) y entra en el edificio abandonado **(E7)**. Tras avanzar en silencio unos pocos metros, verás en la terraza de la derecha a un nuevo guardia. Espera a que esté de espaldas a ti, mientras le esperas en la oscuridad y lánzate a por él (coge su **mochila**). Con la zona ya despejada, no tienes más que **subirte a la caja** que hay pegada a la pared **y usar la tirolina** que cruza la calle **(6)**.

Avanza a través del estrechísimo callejón del fondo de la calle a la izquierda. Puedes arriesgarte a coger de **encima del contenedor** que hay en **(E9)** unas cuantas **balas** para la pistola, eso sí, esquivando a otro guardia. En cualquier caso, continúa por el callejón y **presta atención a lo pasos** que se oyen de un enemigo tras una esquina. Asómate y, cuando veas que desaparece de tu campo de visión, **corre a la escalerilla** que lleva a una pasarela metálica por encima de la callejuela. Camina despacio para no hacer ruido y desciende a la calle de nuevo por el otro extremo cuando el soldado no te vea. Finalmente, **salta por encima de la tapia**, usando el contenedor del fondo y apoyándote en la pared **[Fin mapa M18] [Salvado de partida].**

NUEVOS OBJETIVOS:
- **Una alarma supondrá fracasar en la misión.**

Verja
E
Caseta
E12
E
F
Ventana
E
E
CHINA M19
E11
E
Camión
E10
E
S
Verja embajada

[Mapa M19]. Sal del callejón hasta la calle (E10) y busca refugio detrás de la furgoneta que tienes a la derecha. Espera a que el guardia que patrulla esa zona se aleje y síguele, siempre a la sombra. **Tendrás que llegar hasta la entrada de la embajada**, donde está parado el camión **(E12)**. Acércate a ella y pasa por la derecha del vehículo para meterte rápidamente **debajo de un remolque** de camión que hay unos metros más adelante. Al guardia que vigila esa misma zona, puedes dejarlo KO usando un disipador. Luego **deja que el tipo de la caseta te vea** ligeramente y vuelve a esconderte para pillarle por sorpresa cuando se acerque. Continúa de frente y, antes de doblar la esquina hacia la derecha, espera a que se aleje un nuevo enemigo **[Salvado de partida].**

Sigue pegado al edificio hasta que veas una pequeña escena en la que se enfoca a una ventana. **Equípate con el micro láser** y enfoca la ventana que hay justo encima de la entrada (casi encima de ti y a la izquierda). Cuando se acabe la charla, espera a que el general chino baje, se monte en la limusina y se dirija a la entrada para repetir el proceso de escucha.

NUEVOS OBJETIVOS:
- **Reúnete con Coen para ir a Mouse Tsoe Bo Meats.**

Ve hasta la pared del fondo, esquivando al guardia que hace patrulla por el patio. Busca una **zona del muro que no tiene alambrada** en lo alto (se ve el alambre colgando) y un tubería adosada. Usa ésta para saltar por encima y dar con Coen **[Fin mapa M19].**





08 MATADERO

OBJETIVOS:
- **Llega a la antena del techo del matadero y anula su capacidad de transmisión.**

[Mapa M20]. Ya sabes, **sólo tres alarmas** o se acabó. Sin moverte del sitio **(F1)**, **saca la pistola con silenciador** y acaba con el guardia que tienes delante. Sigue y haz lo mismo con su compañero cuando te dé la espalda y siempre desde la oscuridad. **Esconde los cuerpos** y entra por la puerta de la derecha para **consultar un ordenador** y salir por la siguiente **[Salvado de partida].**

El patio por el que tendrás que seguir (F2) está plagado de minas. Para verlas, tendrás que **usar la visión térmica** y andar siempre lejos de ellas **(1)**. Antes de nada, usa el rifle para acabar con los dos soldados que hay en **junto a los focos** que vigilan el patio, en la pasarelas superiores (no podrás hacer nada con sus cadáveres). Luego no tienes más que caminar con cuidado, **esquivando la minas** (tendrás que subir a los contenedores), para llegar hasta la puerta del fondo a la derecha. Coge de una esquina un **botiquín** y **munición** para el rifle y sube luego al contenedor de la izquierda. **Apóyate en la pared** para saltar hasta el pasadizo que hay en lo alto **(2)** y da unos pasos hacia la abertura de salida **[Salvado de partida].**

Estás en el tejado del matadero (F3) y al fondo a la izquierda puedes ver la **antena de comunicaciones**. Para llegar hasta ella, debes **evitar caminar sobre las planchas metálicas** que conforman el suelo, ya que el ruido alertará a tus enemigos la segunda vez que te oigan. Camina por la **"tubería" rectangular** que discurre hacia el fondo y a la derecha y salta para llegar hasta la que hay enfrente (si pisas las planchas una sola vez no pasa nada). Al final de la minipasarela hay un **cable** que, una vez enganchado a él, te permitirá llegar hasta la antena sin ser oído (salta la verja) **(3)**. **Desactiva la antena** y prepárate para salir corriendo hacia la escalera que hay enfrente para ocultarte debajo de ella. Un enemigo aparecerá para freírte a tiros, pero escondido donde estás será presa fácil. Sube con el cuerpo por las escaleras (**coge su mochila**, es fundamental) y abre la puerta. **Dispara a la luz del techo**, deja el cuerpo en un rincón y, antes de cruzar la puerta con teclado, baja las escaleras que tienes de frente. Debajo de ellas y "custodiadas" por una **mina de proximidad** (desactívala e incorpórala a tu arsenal), encontrarás de todo (**2 minas**, **un botiquín**, **granadas frag x3**, **2 bengalas**, **M1 y M2**) y un **ordenador** que no te servirá de mucho. Sube a la puerta anterior y crúzala **[Fin mapa M20] [Salvado de partida].**

LAMBERT DICE:

- **La visión térmica es mucho más útil de lo que crees. Prueba a usarla en zonas con niebla o vaho y a través de setos y plantas.**
- **Las minas, aunque poco frecuentes son letales, ya que sólo se ven usando la visión térmica y además tienen un gran radio de acción.**

NUEVOS OBJETIVOS:
- **Localiza a los soldados americanos capturados antes que los verdugos.**

Baja las escaleras y abre la puerta de la izquierda. **[Mapa M21]** Saldrás a una enorme sala que hace las veces de servicios para los terroristas, pero desde una pasarela superior, donde **puedes ver la sombra de un guardia** justo debajo **(F4)**. Tienes dos formas de actuar, en plan silencioso o por las bravas:

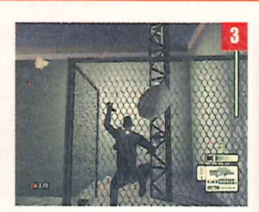

1

S Inicio
F Final
B Botiquín
V Videocámara
C Consola (ordenador)
P Munición pistola
R Munición rifle
M Mina
D Disipador
G Ganzúa
BF Balas Frag
BL Bengalas
VS Cámara de seguimiento
GF Granadas Frag
BQ Bengalas Químicas
E Enemigo
Recorrido enemigo
I Inocente
Recorrido inocente
Tirolina
Torreta Robot



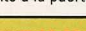



2


3

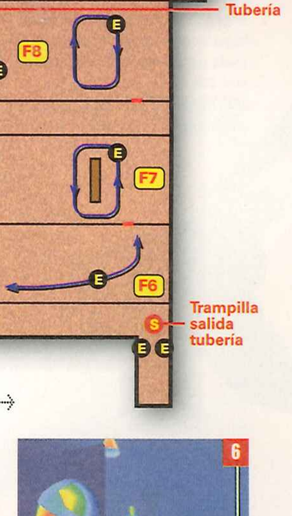
¡ELIGE!
- **Súbete en silencio a los bidones** que tienes a la derecha y engánchate a la viga metálica que cruza de la sala. Avanza hasta que pases por encima de la pared que divide en dos la estancia, **y saca tu arma** para acabar con el guardia que está agachado sobre el lavabo. Si se incorpora te verá, así que sé rápido. Luego **déjate caer sobre uno de los lavabos** (o te harás bastante daño) y **haz algo de ruido** para que el guardia que hay en la puerta se acerque a investigar **(4)**. Recíbele con plomo.
- Desde la pasarela, **lanza una granada** que caiga tras la pared que divide la estancia. El primero de los guardias saltará por los aires y el ruido hará que los que dos que vigilan debajo de ti se acerquen alertados. Desde tu posición elevada puedes dejarlos fritos sin problemas. Con la zona despejada, **engánchate a la viga metálica** que cruza la sala de lado a lado (súbete a los bidones para llegar hasta ella) y déjate hacer sobre las taquillas.

Sal al pasillo y elimina en silencio a un guardia que hace patrulla cuando te dé la espalda (si has seguido la segunda opción, ya estará bastante muerto). Luego **dispara a las luces** del pasillo y esconde en la oscuridad los tres cadáveres. Sigue adelante por ese mismo corredor y, antes de entrar en el conducto de ventilación que hay en el suelo, **cuélate en silencio en (F5)**. Acaba de un disparo con el terrorista que hay sentado **(5)** y coge la **munición** que hay en el rincón, junto a la puerta.



NUEVOS OBJETIVOS:
- **Llega a los soldados americanos capturados antes que los verdugos.**

Entra en el conducto de ventilación y sube por la tubería que hay al final del mismo para llegar hasta un agujero en lo alto en la pared. Camina despacio por ese "entresuelo" hasta que estés **junto al agujero** que lleva al pasillo que tienes debajo. Antes de saltar por él, harías bien en **lanzar una granada** para acabar de un plumazo con los dos guardias que están debajo. Luego salta hasta ellos y



4


5



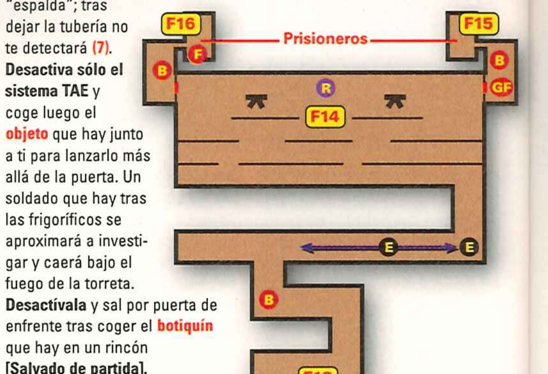

6

→ **coge sus mochilas**. En un extremo del pasillo, puedes divisar la entrada a las cámaras frigoríficas del matadero **(F6)** **[Salvado de partida]**.

Equípate con la visión térmica y prepárate para repartir plomo. Gracias a la niebla que lo inunda todo, serás virtualmente invisible para los numerosos soldados enemigos que encontrarás en las distintas salas. Acaba con el primero **(6)** y con otros dos más en **(F7)** (coge de sus **mochilas** un **botiquín** y una **granada frag**.) Antes de seguir adelante, **pégate a la pared izquierda** de esta segunda sala, ya que al fondo, en la esquina y junto a la puerta de salida, hay una ametralladora automatizada. Si te aproximas a ella desde ese lado, **podrás desactivarla** sin problemas. Sigue hasta **(F8)** y elimina a dos enemigos más. Si **miras hacia el techo**, en la zona izquierda descubrirás una tubería que atraviesa la estancia hasta llegar a **(F9)**. Engánchate a ella (súbete a los frigoríficos para alcanzarla) y úsala para llegar "por alto" hasta más allá de los frigoríficos de **(F9)**. Verás debajo de ti una **segunda torreta**, pero si te aproximas a ella por la "espalda"; tras dejar la tubería no te detectará **(7)**. **Desactiva sólo el sistema TAE** y coge luego el **objeto** que hay junto a ti para lanzarlo más allá de la puerta. Un soldado que hay tras las frigoríficos se aproximará a investigar y caerá bajo el fuego de la torreta. **Desactívala** y sal por puerta de enfrente tras coger el **botiquín** que hay en un rincón **[Salvado de partida]**.

Liquida a un nuevo enemigo en este pasillo y entra en la siguiente cámara frigorífica **(F10)**, donde también encontrarás la fría compañía de un nuevo georgiano. **Cuélate por el agujero** que hay en el suelo al fondo de la sala y arrástrate por ese conducto hacia la derecha hasta salir a **(F11)**, una sala más calentita y sin niebla. Antes de bajar por las escaleras, coge el **botiquín** que hay apoyado en la pared de la derecha y luego **elimina desde la oscuridad** al último de los guardias que patrullan esta zona. Para abrir la **compuerta metálica** que hay al final, usa el **interruptor** de la pared **[Fin mapa M21]** **[Salvado de partida]**.

MATADERO M22



[Mapa M22]. **Avanza agachado** hasta el agujero del fondo y pilla por la espalda a un nuevo soldado en **(F12)**. Oculta el cuerpo, **coge su mochila y la munición** para el rifle que hay en el rincón de la derecha. Continúa tu camino hasta que encuentres, tras girar a la derecha un **bidón** con una **bengala** y algo de **munición**. A tu izquierda puedes oír como hablan otros dos soldados. Para encargarte de ellos, **pon una mina de proximidad en la esquina** (a la derecha del bidón) y luego, muy despacio, **lanza la botella** que hay en el suelo hacia ellos. Cuando se acerquen a investigar, la mina los hará saltar por los aires **(8)**. En el largo pasillo que tienes delante, **(F13)**, hay **4 recintos para animales** y, en el segundo y último de ellos, hay colocadas sendas **ametralladoras automáticas**. Para desactivar la primera de ellas, no tienes más que llegar hasta ella por la "espalda" usando el caminito que hay tras los dos primeros recintos. Y para esquivar el letal ataque de la segunda, **lanza una bengala química** para distraerla y luego pasa con una voltereta.



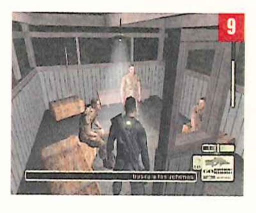
Sigue avanzando, coge un botiquín y pasa por un par de cortinillas para encontrar a dos soldados más. **Aprovecha la oscuridad** y la lejanía y acaba con ellos **[Salvado de partida]**.

Camina ahora sin preocuparte mucho durante los próximos metros, hasta que entres en una enorme **estancia con muros** y pequeños compartimentos **(F14)**.

Ve hasta el fondo pero por la zona central ya que, apuntando hacia los lados y a dos pasillos hay dos ametralladoras robotizadas. Desactiva ambas y ve a **(F16)** para encontrar un **botiquín** y a los **soldados americanos (9)**. Vuelve junto a las ametralladoras y toma el otro pasillo. Coge de la pared otro **botiquín** y del suelo un par de **granadas frag**. antes de dar con los dirigentes chinos en **(F15)** **[Salvado de partida]**.

NUEVOS OBJETIVOS:
- **Protege a los soldados americanos y a los dignatarios chinos.**

Tras las explicaciones del embajador vuelve a **(F14)**, ya que tendrás que **proteger a todos los cautivos** de un par de soldados. **Activa la ametralladora** de la derecha (desactiva el sistema TAE) para que cubra ese pasillo y ocúpate de la zona central. Uno de los dos soldados lleva granadas, cuidado. Cuando lo elimines, **aparecerán Gringo** y un escolta. Encárgate de este último y luego **ve agachado** al fondo (la entrada) de esta estancia. Gringo dispara ráfagas desde el pasillo, por lo que la mejor forma de liquidarlo es **lanzar una granada frag** en esa dirección. Con suerte, caerá a la primera **(10)** **[Fin mapa M22]**.


9


10

■ 09 EMBAJADA DE CHINA. SEGUNDA PARTE

OBJETIVOS:
- **Entra en la embajada por la última planta**
- **Entra en los archivos de comunicación de Feirong a través del servidor del sótano de la embajada**
- **La muerta de Kong Feirong supondrá fracasar.**

↘ LAMBERT DICE:
- **Si encuentras a patrullas enemigas de dos miembros, mata primero a uno y aprovecha la "curiosidad" de su compinche para liquidarlo.**
- **Cuando tengas que examinar paneles con la visión térmica, procura hacerlo rápido o la impronta calorífica desaparecerá.**

El aviso de siempre: 3 meteduras de pata máximo. Empieza entrando en el restaurante que hay a tu izquierda por la **puerta trasera** del callejón y dispara a la luz de la pared. **Usa la minicámara** para mirar bajo la puerta y espera a que el **cocinero** que hay tras ella se dirija hacia la derecha. Entra entonces y **apaga las luces** que hay justo a mano derecha. Sepárate un poco y espera a que el cocinero se acerque para encenderlas y dejarlo KO en silencio. Si miras bien, puedes ver a **dos soldados chinos** comiendo tras una "ventana" en el otro extremo.


1

Dispara hacia ellos para que entren en la cocina y, cuando abran la puerta, **tírales una granadita (1)**. Coge las **mochilas** y sal de la cocina para coger de los **servicios** de la izquierda un **botiquín** y **munición** para la pistola. **Regresa a la cocina** y busca la escalerilla que lleva al almacén. Sube al tejado y cruza la "pasarela" de madera hasta el siguiente edificio **[Salvado de partida]**. →


2

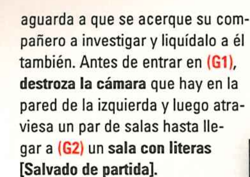
Acaba allí con otro soldado aprovechando la oscuridad y **coge la munición y la mochila** que lleva (2). Atraviesa la casa para salir al balcón. Sube por la tubería hasta una **tirolina** que te llevará directo a la cornisa de la embajada china.

Desplázate colgado de ella hacia la izquierda hasta que encuentres otra tubería en el otro lado. Déjate caer a la cornisa inferior y **sube por la tubería** hasta una trampilla. Cuélate por ella y dispara a luz del techo. Dobla la esquina a la derecha con mucho cuidado y **verás la sombra de un guardia** sentado. Destroza la luz que hay sobre él y liquídalo a oscuras. Pasa por la **cortinilla roja**, coge el **botiquín** y luego por el boquete de la pared con la espalda pegada a ella **[Salvado de partida]**.

Baja por la tubería y prepárate. Pégate a la pared y pasa hasta el fondo (posiblemente te vean los soldados que hay tras la pared, pero si no te paras no te alcanzarán). Cuando puedas **sacar el arma**, deshazte de tus dos enemigos (3). En la habitación contigua está el **ordenador** que buscas **[Salvado de partida]**.

> NUEVOS OBJETIVOS:
> - **Detona sus tanque de gas para destruir los camiones que transportan las armas nucleares de Feirong.**

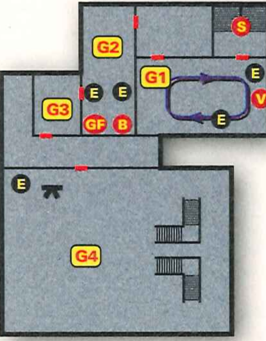
Entra en la primera puerta de la izquierda y coge un **botiquín**. Más allá encontrarás las escaleras que llevan a la segunda planta. **[Mapa 23]**. Párate en el descansillo y **usa el rifle** para liquidar al soldado que está enfrente de ti y de espaldas,



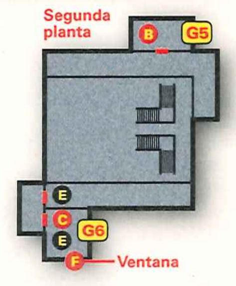
aguarda a que se acerque su compañero a investigar y liquídalo a él también. Antes de entrar en (G1), **destroza la cámara** que hay en la pared de la izquierda y luego atraviesa un par de salas hasta llegar a (G2) un **sala con literas [Salvado de partida]**.

En las del fondo hay dos soldados durmiendo, pero debes tener cuidado al acercarte, ya que **el suelo está lleno de cristales** que harán más ruidosas tus pisadas. Acaba con los dos (deja la compasión para otro momento) y coge un **botiquín** y una **granada frag**. Antes de cruzar la puerta de (G3) **usa la mini-cámara** para ver cómo dos soldados pasan por una **puerta con clave de acceso**. Cuando se vayan, intenta abrir la puerta pero con la **visión térmica activada**. De esta forma podrás ver **4 teclas de distinto color**, señal de que han sido pulsadas recientemente (debes pulsarlas **de color más claro al más oscuro.** Si son de color azulado primero y luego las que tengan colores de amarillo a rojo, en ese "sentido") (4). No te abalances al entrar en (G4) y mira a tu derecha. Verás una **ametralladora automática**, pero si pasas pegado a la puerta (al lado derecho) podrás evitarla y llegar hasta su **ordenador de control** (tras deshacerte de su vigilante). Luego sube a la "cornisa" que hay justo encima de ella para acceder al segundo piso y **dispara a la lámpara** antes de tocar el ordenador de la nueva ametralladora. Úsala para acabar con el guardia que se acercará a ti desde el fondo (5) y luego **desactívala** definitivamente. Abre la puerta que lleva a (G5)

EMBAJADA M23
Primera planta



Segunda planta



para hacerte con un **botiquín** y regresa junto a la última ametralladora que has desactivado. Mira hacia las **enormes banderas** colgadas. Como puedes intuir, **tienes que engancharte a la vara** que las sujeta para llegar hasta el otro extremo de la estancia (la escalera está vigilada por otra ametralladora que no puedes evitar).

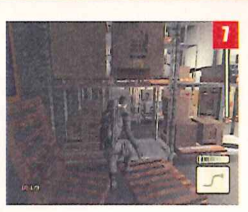
Antes de llegar al otro lado, verás a dos enemigos acercarse a la puerta de la derecha, uno de ellos

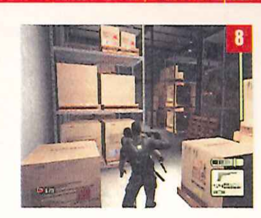












es un **oficial de alta graduación.** Espera a que este último se quede solo y entonces sigue avanzando hacia él por la barra. Tendrás que caer al suelo sin hacer ruido (pulsa ▲ para descolgarte y mientras lo haces, mantén pulsado ●). **Agarra al oficial** por la espalda (6) y haz **que use el escáner** de retina. Noquéalo y pasa hasta la (G6) cuando el último enemigo de esta zona te dé la espalda. **Consulta el ordenador** y salta finalmente por la ventana del fondo **[Fin mapa M23] [Salvado de partida].**

Dispara a las luces que tienes alrededor y aléjate del arco que tienes a la derecha y que da a los jardines. Desde ahí y usando el rifle podrás **liquidar a dos guardias y un perro**, sólo tienes que ser un poco paciente. Atraviesa los jardines en línea recta y busca al fondo y en la pared de la derecha una verja por la que pasar. En la siguiente zona hay un guardia, pero no te verá y podrás eliminarlo sin sudar lo más mínimo. Antes de pasar al interior del edificio, **destruye la cámara** que hay encima **[Salvado de partida].**

Coge el botiquín de la pared y sigue hasta un enorme almacén. Al fondo hay **un oficial junto a una puerta que requiere clave.** Avanza hacia él a través de las estanterías (por los huecos que dejan las cajas) (7) y, cuando desaparezca tras la puerta, corre hacia ella, ya que tendrás que **usar la visión calorífica** para adivinar la clave (igual que hiciste antes) **[Salvado de partida].**

En el marco de la puerta de la izquierda y en la siguiente sala, está el oficial que has visto hace unos segundos y de espaldas a ti. Antes de **cogerle por el cuello**, asegúrate de que los dos soldados que hay en el enorme almacén contiguo no están mirando hacia él. Luego **noquéalo y escóndelo** (8) (apaga las luces de la salita en la que estás) coge luego la **munición** para tus dos armas de fuego y un **botiquín**. Disponte entonces a salir de nuevo de tu escondite, cuando los guardias no miren, para **destrozar de un silencioso disparo la cámara** que hay encima y a la derecha del marco de la puerta. Cuando uno de los guardias se acerque a investigar, acaba con él para luego encargarte de su compañero sin muchos problemas.

Para llegar a la pasarela superior que lleva hasta la siguiente nave, ve hasta el fondo, **destroza una nueva cámara y súbete a las cajas** para llegar hasta la zona superior. Avanza sin miedo hasta que veas una escena con los camiones como protagonistas. Date prisa y **dispara a los tanques de combustibles** de uno de ellos (justo a tu derecha) para que salten por los aires. Con ese pequeño problema solucionado, baja rápidamente por las escalerillas de la pasarela, coge la **munición** para el rifle que hay en un rincón y abre la trampilla que hay en el suelo para poder continuar con la misión (9) **[Salvado de partida].**



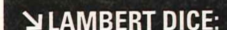
> NUEVOS OBJETIVOS:
> - **Usa el ordenador de Feirong para transmitir los datos a Fort Meade.**
> - **Si Feirong muere antes de desbloquear el ordenador, la misión habrá fracasado.**

Da unos pasos atrás para buscar cobijo en las sombras y acaba con el militar de enfrente. **Oculta el cuerpo** y avanza por el corredor hasta que veas a otro guardia. Busca un escondite (los huecos de la pared de la derecha) y espera a que salga pitando tras recibir un mensaje. **Corre tras él** sin que te vea y **usa la visión térmica** en el panel de la puerta para adivinar qué teclas ha marcado. Sube en el ascensor y haz lo mismo con la puerta de la derecha en el piso superior. Estás en la **oficina de Feirong** y va a suicidarse (10). **Dispara a la luz** que hay sobre él y acércate para hablar. Cógele por la espalda, interrógalo y oblígale a **usar el ordenador.** Cuando muera "accidentalmente", sal por la puerta de la izquierda y esquiva el fuego hasta llegar a la sala intacta. Si pasas a través de las cortinas haciendo una voltereta no te quemarás. Ve a la derecha. En las escaleras de incendio da un par de saltos para evitar las llamas y sal por la primera de la ventanas. Monta en el helicóptero que te sacará de allí.



10 PALACIO PRESIDENCIAL

OBJETIVOS:
- **Recupera el archivo del interrogatorio del Arca.**



LAMBERT DICE:

- **La minicámara es tu mejor amiga. Úsala en todas y cada una de las puertas. Lo agradecerás bastante.**
- **Procura no dejar a ningún enemigo vivo en la retaguardia, podría sorprenderte. Cada zona que visites debe quedar completamente "limpia".**

No te puedes permitir ni una sola alarma. Deja fuera de circulación al guardia que patrulla enfrente de ti en cuanto salga del radio de acción de foco de la torre. Da unos pasos y busca en la izquierda una **pequeña chimenea,** mediante la cual podrás descolgarte con la cuerda y acceder a unas **alcantarillas** más abajo. No des un paso y **activa la visión térmica** para ver una serie de sensores láser que salen de los muros a intervalos y dispararán la alarma si los tocas. **Calcula bien el momento** en el que permanecen apagadas y pasa deprisa. Gira a la derecha y repite la operación (1). Tras la esquina a la izquierda, **sube a una tubería y levanta los pies** para pasar por uno a ras de suelo. Baja y esquiva uno que parpadea con una frecuencia mayor, teniendo **cuidado con la mina de proximidad** que hay tan sólo un par de metros más allá. Sube por las escalerillas del fondo para salir fuera **[Salvado de partida].**

A tu derecha tienes el "laberinto" que forma el jardín de la entrada del palacio. En ella patrulla un guardia y un perro, además de haber **tres cámaras blindadas.** Usa la visión térmica, la nocturna y el interferenciador para neutralizar las cámaras (2). **Abre la verja de la entrada con la clave** que tenía en la **mochila** el guardia y ve a la izquierda para ver una **trampilla** en un muro junto a una puerta cerrada **[Salvado de partida].**

[Mapa M24]. El máximo de alarmas ha aumentado a tres. Coge de ese sótano **(H1)** una **ganzúa desechable** y sube las escaleras para encontrar un **botiquín** y la puerta que da a una fastuosa **sala con figuras y bóvedas (H2).** Si usas la visión nocturna, podrás ver más **sensores láser** flanqueando la puerta del lado derecho. Ve hasta el fondo y **busca refugio** en alguna sombra, porque saldrán por ella dos soldados. Liquídalos sin miramientos y luego dale lo suyo al tercero que llegará a ayudarles. **Oculta los cuerpos** y pasa por la puerta de enfrente (por donde no hay sensores láser) (3). La escalera que tienes delante en **(H3)** también está vigilada por otros dos sensores, por lo que **tendrás que engancharte a la pequeña cornisa** que hay en la pared de la derecha (súbete a un pequeño cajón) y a la barandilla, una vez llegues a la zona superior, para evitarlos (4). Sal al siguiente pasillo y entra en **(H4)** (usa la ganzúa), para coger un **botiquín** y una **ganzúa desechable** más. Sal de nuevo al pasillo y cruza la puerta que lleva a **(H5) cuando veas con la minicámara** que no hay nadie mirando hacia ti **[Salvado de partida].**

Ocúltate tras la barandilla de la izquierda y espera a que el soldado de las fuerzas especiales georgianas esté al borde las escaleras para liquidarlo con la pistola. Luego **encárgate de su compañero** en la pasarela superior usando el rifle y una certera bala (coge su **mochila**). Cruza la puerta que hay en la pasarela de arriba **usando la nueva clave** para llegar hasta **(H6)** y **ocúltate rápidamente en la sombras** tras destrozar la lámpara que hay en el techo de este nuevo pasillo **[Salvado de partida].**

Espera al guardia que patrulla por esa zona y mátalo en silencio desde tu escondite. Haz lo mismo con el que verás tras doblar la esquina a la derecha (5) y con el que hay en un pasillo a la izquierda, más adelante (hazte con su **mochila**). Retrocede unos metros y baja por las escaleras para coger un **botiquín.** Regresa al pasillo del fondo a la izquierda (donde has matado al último tipo) y **dispara a la lámpara** para que la cámara blindada del techo no te vea. Cruza la puerta a **(H7)** y disponte a **esquivar más sensores láser,** corriendo y saltando un poquito. Luego camina en silencio por detrás de las librerías hasta que veas a un nuevo guardia. Cógele por la espalda y luego **noquéale para coger su mochila.** Entra en **(H8)** en la habitación de la izquierda si quieres un **botiquín** y luego **examina el ordenador del Presidente (6).** Tras las malas noticias, regresa a **(H6)** y cruza la puerta que conduce a **(H9).**









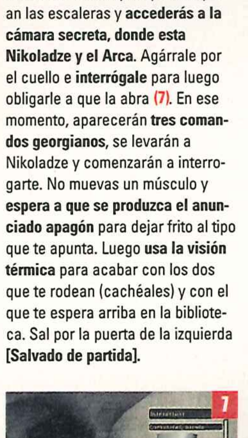
PALACIO M24



Quita de en medio a un guardia más y **dispara a las luces** para que la cámara blindada no te detecte al pasar por la última puerta **[Fin mapa M24] [Salvado de partida].**

NUEVOS OBJETIVOS:
- **Usa la retina de Nikolatdze para desbloquear la caja de seguridad de la cámara de la biblioteca.**
- **Consigue el Arca de la caja de seguridad que está en una cámara de la biblioteca.**
- **Si Nikoladze muere antes de recuperar el Arca, la misión habrá fracasado.**
- **Usa la retina de Nikoladze para abrir el Arca de la caja de seguridad que está en una cámara de la biblioteca.**

Cruza la puerta del fondo y acaba con los dos enemigos que patrullan el pasillo tras dejar todo a oscuras (uno de ellos lleva **munición**). Luego baja por las escaleras y prepárate para un **combate bastante complicado.** Nada más asomar el careto, aparecerán **3 comandos especiales** y tendrás que acabar con ellos lo antes posible si quieres salir sano y salvo.



Normalmente, se colocan dos en las escaleras del fondo y el tercero en la pasarela superior, a la derecha de la entrada. Una buena táctica es **lanzar una granada de humo antes de entrar y usar la visión nocturna,** aunque ni así te resultará una tarea sencilla. Tras dejar la zona completamente tranquila (y **coger sus mochilas**) baja por alguna de las dos rampas que flanquean las escaleras y **accederás a la cámara secreta, donde esta Nikoladze y el Arca.** Agárrale por el cuello e **interrógale** para luego obligarle a que la abra (7). En ese momento, aparecerán **tres comandos georgianos,** se levarán a Nikoladze y comenzarán a interrogarte. No muevas un músculo y **espera a que se produzca el anunciado apagón** para dejar frito al tipo que te apunta. Luego **usa la visión térmica** para acabar con los dos que te rodean (cachéales) y con el que te espera arriba en la biblioteca. Sal por la puerta de la izquierda **[Salvado de partida].**

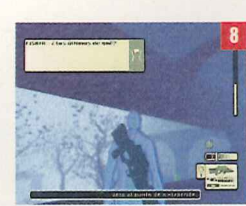
NUEVOS OBJETIVOS:
- **Mata a Nikoladze.**

Desde donde estás, elimina con el rifle al soldado que patrulla por tu derecha y luego al de la pasarela de la izquierda. **Sube hasta ella por la tubería** del extremo izquierdo y pasa por la puerta del fondo. Una escena te mostrará a Nikoladze hablando tras una ventana. Coge la **munición** y **saca el rifle** para apuntar a la ventana de la derecha, en lo alto (8). **Nuestro hombre es el de la izquierda.** Busca refugio, porque aparecerá casi junto a ti un soldado enemigo. Liquídalo y sal por la puerta abierta en ese piso **[Salvado de partida].**

Camina hasta llegar a una escalera y desde ahí mata a dos guardias que patrullan por el salón de la izquierda y el que aparecerá a tu espalda cuando acabes con sus compañeros. Deja la zona por la puerta del fondo del salón.









Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 52